

2 Płyty CD

**3D
MAX**

CD-ACTION

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

Nr 2/97 (9)
Luty 1997

cena 12zł 99gr

MUZYCZNE UDERZENIE

JAMMERS HIT SESSION
PEŁNA KOMERCYJNA WERSJA
NEW BEAT
ORAZ
SB AWE 64

PROGRAMY

3D Studio MAX

Encyklopedia Przyrody
Ziemia we Wszechświecie
Profesor Solvatore

GRY

Down in the Dumps

Heroes Might & Magic 2

Beavis & Butt-Head

Star Trek Borg

A10 Cuba!

Sega Rally Championship

Magic: The Gathering

Silver Shark

ISSN 1426-2916



02

9 771426 291976

Brak CD-ROM'ów?

Zapytaj swojego sprzedawcę

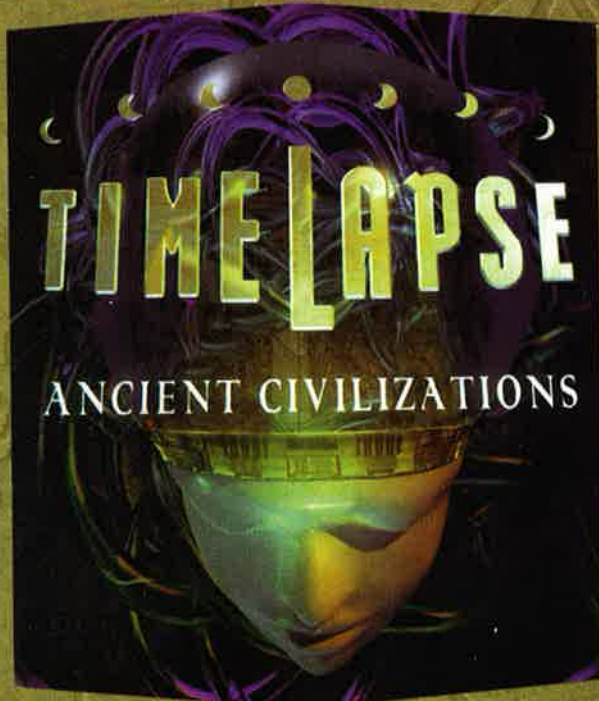
**63-405 SIEROSZEWICE
PARCZEW 105**



**TEL./FAX 064 347813
TEL. 064 348890 W. 112
TEL. 090 344857**



Świat starożytnych cywilizacji i ich wciąż nieodkrytych tajemnic. Wśród nich ta największa - Atlantyda. Podróże poprzez czas i przestrzeń to jedyna możliwość ukojenia dociekliwej natury człowieka.



**fotorealistyczna grafika 3D, doskonałej jakości filmy
w 16 mln kolorów, dziesiątki intrygujących zagadek**

TITANIC

ADVENTURE OUT OF TIME



MURDER CITY



*Gdzieś w dalekiej przyszłości,
w gigantycznym,
mrocznym Megalopolis ...*

- pełna swoboda lotu w ogromnych, wektorowych miastach przyszłości (200 000 polygonów)
- 64 000 kolorów w rozd. od 640 x 200 do 800 x 600
- doskonała symulacja efektów świetlnych (lary)
- atmosferycznych (mgła)
- dziesiątki różnorodnych scenariuszy i misji do wypełnienia





Numer 9
Luty 97

REDAKCJA

Mariusz Turowski
redaktor naczelny

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ

REDAKCYJNY

Piotr Krzysztofik,
Krzysztof Kaliszewski,
Jan Jankowski,
Paweł Musiałowski,
Marek Pawlik, Paweł Plaza,
Jerzy Poprawa, Andrzej Sitek

DESIGN & DTP

Mariusz Michalski,
Arkadiusz Kisielewski

PROJEKT GRAFICZNY

Sebastian Dragan

PROJEKT OKŁADKI

"Fenris"
tel. (0 77) 662107

WYDAWCA

Jerzy Kucharz
management i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywanej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z piśmem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

Ten numer CD Actiona stoi pod czterema znakami - genialnego produktu firmy Autodesk 3D Studio Max, rewelacyjnej Encyklopedii Przyrody, legendy RPG Heroes of Might and Magic część 2 oraz zwiariowanego pomysłu ze studia Haiku - Down in the Dumps. Są to znaki czasu. Ten pierwszy to już legenda (całkiem młoda i rześka). Udało nam się wydostać dla Was demo tego programu. Zobaczcie sami, ponieważ wszystko, co mogłoby być tu powiedziane byłoby mętne w porównaniu z tym czym **NAPRAWDĘ** jest 3D Studio Max. Gry, systemy interaktywne, film, architektura; Time Warner Interactive, Cryo, Westwood, CBS, Guillermo M. Leal Llaguno - oni i setki innych używają tego produktu i dzięki niemu odnoszą sukcesy. Niech nie brzmi to jak reklamówka. Nie chodzi mi o to, aby wszyscy nagle dopadli do Maxa i zaczęli tworzyć obiekty, sceny, animacje, 'trzaskać' renderingi, antialiasingi itd (i 'odnosić sukcesy'). Nie miałoby to sensu - to 'trzaskanie' tak naprawdę wymagałoby jakiegoś półrocznego przygotowania, oczywiście z odpowiednim 'backgroundem' w postaci elementarnej (czyli gdzieś w okolicach II roku studiów informatycznych) wiedzy na temat grafiki komputerowej. Zamiast tego proponujemy Wam prezentację możliwości pakietu Kinetix. Jest to opowieść o tym, jak bardzo doskonała może być kreacja światów oglądanych w grach komputerowych. Potężna dawka emocji estetycznych. Uwznioślenie. Nasz CD Action jest bardzo, ale to bardzo spuchnięty. Nie jest to jednak odznaka jego choroby. Przeciwnie - zwiastuje jego dobrą, jak nigdy dotąd, kondycję. Nie chodzi już nawet o objętość, Chodzi o natłok materiału, który się tu znajduje - zarówno na papierze jak i na nośnikach naszych płytek CD. W takim układzie niemożliwy jest już do dalszego praktykowania zwyczaj omawiania programów, które 'potraktowaliśmy' w Actionie. Jego miejsce zajmuje coraz bardziej dopieszczany spis treści; mają się też tym zająć specjalne strony, na których planujemy zamieszczać opisy programów z kompaktów. Co pozostaje, to wymienienie kilku produktów, które podczas pracy nad tym numerem szczególnie przypadły mi do gustu. Wiem, że o gustach się nie dyskutuje, ale przedstawić je zawsze można, a ponieważ żyjemy w erze liberalno-libertariańskiej, każdy może ogłosić swoje typy i w rejonach, w których rządzi Mr Jedi zaprezentować je wielkiemu światu (wolność słowa, wolność zrzeszania się, swobody obywatelskie i prawa człowieka). Spodobał mi się Deus. Ta szalona wyprawa, właściwie w atmosferze RPG, przyprawi Cię o wszelkie możliwe zawroty (na przykład głowy) - nawet jeśli lubisz ganiać się po Underearth w Queke'u. Co dalej? Crazy Drake, A 10 Cuba!, Mechwarrior 2, NBA Full Court Press, reklamują się właściwie same. Podobnie Down in the Dumps - czwarty znak czasu tego Actiona. Drugi tak samo. Trzeci też. Tak to bywa ze znakami czasu. Z narzędzi warto zobaczyć Fontographera, NewBeat Trancemission. No ale nie wolno zapomnieć o programie, którego **CAŁĄ WERSJĘ** dzięki nam otrzymujecie **ZA DARMO** - Jammer Hit Session. Radość sprawia nam pojawianie się coraz więcej polskich firm, które zaczynają iść łeb w łeb z wielkimi firmami na wielkim rynku multimedialnym. I tak, po, między innymi, Optimusie Nexusie i Windpolu, mamy zaszczyt zaprezentować Państwu poznańską Impresję - jej Zamek Królewski w Warszawie oraz Ziemia i Wszechświat to produkty najwyższego lotu, o czym przekonują recenzje prawdziwych znawców gatunku - Krzyska Kaliszewskiego i Jurka Poprawy (chłopcy nie dają sobie wciskać kitu). W następnym miesiącu przedstawimy firmę Parasol Multimedia. Ona też ma coś do zaproponowania. Jeśli chodzi o następny miesiąc i propozycje to czekają już do recenzji Sky Net, War Wind, pecetowski Slam Tilt, Swiv 3D, Phantasmagoria 2, ciekawostki z Gameteka i w ogóle z wielkiego świata multimedialnego, gier komputerowych, Internetu. Acha. No właśnie nie możecie absolutnie zapomnieć, że w sieci globalnej umieszczono już najnowszy produkt Netscape'a - Communicator (patrz ten CDA str. 82-83). Co do najnowszych produktów - jest już też w sprzedaży karta muzyczna najnowszej generacji - SoundBlaster AWE 64 (w Polsce - za pośrednictwem firmy Stratus). Bawcie się dobrze.

Mariusz Turowski

Mariusz Turowski

Programy użytkowe

Domowy zwierzynek

Encyklopedia przyrody

4

STRONA

Polska multimedialna encyklopedia przyrody

Alfabet

Fontographer

8

STRONA

Bardzo ciekawie opracowany program do edycji fontów.

Szkoła dźwięku

The Jammer Hit Session

9

STRONA

Rozbudowany program do tworzenia muzyki.

Królewska siedziba

Zamek Królewski w Warszawie

12

STRONA

Wirtualna wędrowka po Zamku Królewskim w Warszawie.

Na kłopoty... Solvatore

The Adventures of Professor Solvatore

14

STRONA

Cykl edukacyjnych programów z nastoletnim profesorem w roli głównej.

Rewolucja po rewolucji

3D Studio Max

16

STRONA

Doskonały i o olbrzymich możliwościach program do tworzenia obiektów i animacji trójwymiarowych.

Ziemia i Wszechświat

Ziemia we Wszechświecie

18

STRONA

Z jądra Ziemi do jądra Galaktyki. Polski program dla miłośników astronomii i geografii.

W transie

New Beat: Trance Mission

22

STRONA

Zabaw się w kompozytora muzyki techno. To jest prostsze niż Ci się wydaje (gdy masz ten program).

Zrób Simpsona

Simpsons Cartoon Studio

24

STRONA

Stwórz własny film animowany z Simpsonami w roli głównej.



4



9



16

W produkcji

Kłątwa małpiej wyspy

The Curse of Monkey Island

26

STRONA

Trzecia wizyta na małpiej wyspie...

Orient Ekspres

The Last Express

30

STRONA

Fascynująca gra przygodowa w niecodziennych realiach.

Bogowie wojny

Warlords3: Dark Dwarves

31

STRONA

Kolejna część kultowej gry strategicznej.

Wojny światów

Eksterminacja

28

STRONA

Polski hit w kategorii strategii w czasie rzeczywistym.



31



30

Gry przegląd

Droga do chwały

The Great Battles of Alexander

32

STRONA

Wędrowka szlakiem Aleksandra Macedońskiego.

Ostateczne rozwiązanie

Ultimate Warrior

40

STRONA

Uważaj na głowę, możesz ją bardzo szybko stracić. Rycerski turniej gdzie miecze są ostre jak brzytwy.

Zawrót głowy

Blast Chamber

46

STRONA

Dziwne zawody w trójwymiarowym świecie, gdzie podłoga może stać się sufitem.

Gem, set, mecz!!!

Davis Cup Tennis

34

STRONA

Zostań gwiazdą zawodowego tenisa, zdobądź Puchar Davisa!

Puzzle

Marble Drop

41

STRONA

Doskonała łamigłówka, której bohaterami są kulki.

Przygłupi i przygłupszy

MTV's Beavis & Butt-Head 2

47

STRONA

Ślina płynie po brodzie - czy to objaw głupoty? Znane motywy z MTV teraz na Twoim PC.

Ulotna przyjemność

A-10 CUBA!

35

STRONA

Twój A-10 zniszczy każdy czołg w zasięgu 100 km. To jest coś więcej niż symulacja, to jest wojna.

Pan samochodzik

Sega Rally Championship

42

STRONA

Kolejne wyścigi, gdzie prędkość wyrwie Ci wszystkie włosy z głowy.



42

Zmora Kaczora

Crazy Drake

36

STRONA

Zabawna platformówka, wspaniała zabawa nie tylko dla wszystkich miłośników tego gatunku.

NBA na topie

NBA Full Court Press

44

STRONA

Koszykówka w wykonaniu mistrzów NBA, okazało się, że jednym z nich jesteś Ty.

Magia kart

Magic: The Gathering

38

STRONA

"Karciana" gra RPG. Długo oczekiwana gra, nareszcie na naszych łamach.

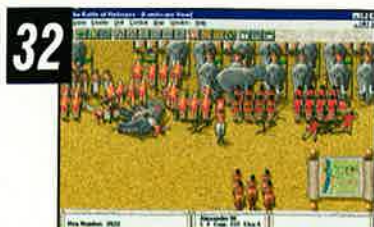
Piekło w niebiosach

Fallen Haven

45

STRONA

Strzelać, strzelać i zabijać. Tylko to Ci pozostało...



32

Gry recenzje

Jaskiniowcy

Cavewars

48

STRONA

Zabawna gra planszowa, wojny jaskiniowców.

Dodatkowe wstrząsy

Dark Hour

49

STRONA

Kolejny fajny stuff dla miłośników Quake.

Powrót do świata magii

Heroes of Might & Magic 2

50

STRONA

Druga część znanego hitu - lepsza niż poprzednia. Gra strategiczna w realiach fantasy.

Powrót Wodnika Szuwarka

Archimedean Dynasty

55

STRONA

Doskonała trójwymiarowa prezentacja w podwodnym świecie, gdzie wygrana dobra lub zła będzie zależeć od Ciebie.

Olimpijskie złoto

Olympic Summer Games: Atlanta 1996

56

STRONA

Powrót wspomnieniami do Atlanty...

Quake na niebie

F-22 Lightning II

58

STRONA

Najnowsze technologie lotnicze USA, w jednej zdumiewającej maszynie. Odłot! - to zbyt mało powiedziane!



50

Nowa przygoda

Star Trek BORG

60

STRONA

Gradka dla wszystkich miłośników Star Trek'a. Świetny film, wciągająca fabuła, doskonała gra aktorska.

Zagadki z dna oceanu

Sacred Mirror of Kofun

62

STRONA

Gra, której zawikłana akcja sięga dna (oceanów).

Splawy do wynajęcia

MechWarrior 2: Mercenaries

64

STRONA

Jak dotąd najdoskonalsze wcielenie idei BattleMechów.

Eus, deus, kosmateus...

Deus

66

STRONA

Skrzyżuj miecz z karabinem maszynowym, czeka Cię misja, gdzie musisz oprócz szybkiego refleksu posiadać żelazne zdrowie.

Gwiazdne imperia

Master of Orion 2

68

STRONA

Bardzo skomplikowana gra strategiczna. Kontynuacja znanego hitu.

Kartaczami - ognia!!!

Wooden Ships and Iron Man

71

STRONA

Gra strategiczno - symulacyjna. Walka o dominację na morzu na przełomie XVIII i XIX stulecia.



56

Obłędna rodzinka

Down in the Dumps

72

STRONA

Przygody niesamowitej rodziny kosmitów. Znakomita i pełna humoru gra przygodowa.

Ognisty powiew

Fire Wind

76

STRONA

Klasyka dwuwymiarowych strzelanek.

Powrót Napoleona

Battleground: Waterloo

77

STRONA

Kolejna gra strategiczna z cyklu "Battleground".

Piekielna awantura

Hellbender

78

STRONA

Tym razem zamiast symulatora Windows 95, otrzymaliśmy symulator kosmicznego niszczyciela - prosto z Microsoft'u.

Gładiatorzy przyszłości

XS

80

STRONA

Budzący w redakcji kontrowersje klon Doom'a. Nieustający deathmatch!!!



72

Różności

Za sterem

Netscape Communicator

82

STRONA

Listy czyli Action Redaction

Odpowiedzi na listy

84

STRONA

Scena komputerowa

86

STRONA

AWE Cezar

Test sprzętu - SB AWE 64

91

STRONA

Uwaga! Solucje!!!

Królestwo Chaosu

92

STRONA

Tipsomania

Tipsomania

96

STRONA

Red Alert

Poradnik gracza

97

STRONA

Konkursy

98

STRONA

Informacje dla prenumeratorów

Instrukcja obsługi Cover CD

99-100

Cover CD - WINDOWS

GRY

- A10 CUBA!
- BATTLEGROUND: WATERLOO
- THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER
- BEAVIS & BUTT-HEAD 2
- DARK HOUR
- FALLEN HEVEN
- HELLBENDER
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2
- KOFUN
- MARBLE DROB
- MECHWARRIOR 2: MERCENARIES
- MAGIC: THE GATHERING
- NBA FULL COURT PRESS

EXTRAS

- 3D STUDIO MAX - ROLLING DEMO

PROGRAMY

- JAMMER HIT SESSION
- DISCWORLD 2 SCREEN SAVER
- FONTGRAPHER
- SIMPSON'S CARTOON STUDIO
- LET'S DRAW
- NEWBEAT TRANCEMISSION
- VIDEO FOR WINDOWS
- DIRECTX 2.0
- DIRECTX 3.0
- ZAMEK KRÓLEWSKI W WARSZAWIE
- ZIEMIA WE WSZECHSWIECIE

SHAREWARE

- BUSINESS CARDS

Cover CD - DOS

GRY

- BLAST CHAMBER
- BLAM! MACHINEHEAD
- BLUE ICE
- CAVE WAR
- CRAZY DRAKE
- DEUS
- KKND
- F22 LIGHTNING II
- GENE MACHINE
- MONKEY ISLAND II
- MONKEY ISLAND III
- MECHWARRIOR II
- WOODEN SHIPS
- BROKEN SWORD
- DAVIS CUP TENNIS
- ALIEN TRILOGY
- QUAKE 1.06

SHAREWARE

- QUICKVIEWER

- VGA COPY

PROGRAMY

- AKORD
- GRAMMAR TREE
- AVK 5.12
- PITAGORAS 1.2
- YOU&ME I
- YOU&ME II

SCENA

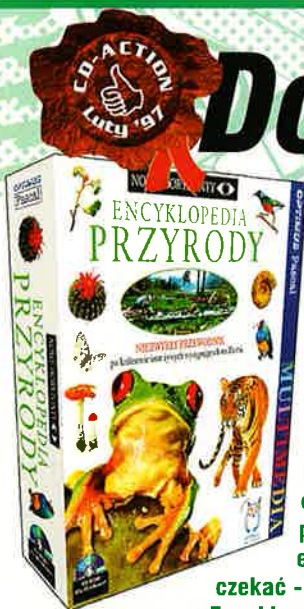
- MODULY
- DEMA
- GRAFIKI



w oczy bardzo staranna grafika (o czym w swoim czasie) oraz wprost oszałamiająca ilość zawartych w każdym dziale informacji. Doprawdy można łatwo nabawić się potężnego bólu głowy, próbując za jednym podejściem choćby pobieżnie ogarnąć zawartą tam wiedzę. Wydaje mi się, że tydzień to właściwa ilość czasu by zapoznać się szczegółowo choćby tylko z samym działem Siedliska. Zaiste - prawdziwa encyklopedia!

Zacznijmy swą wędrowkę od początku, czyli od działu Życie prehistoryczne. To opowieść o początkach życia na Ziemi, ewolucji, a także o roślinach

Domowy zwierzyniec



Firma Optimus Pascal nie tak dawno dokonała mocnego uderzenia, wchodząc na nasz rynek software'owy ze znakomitym programem edukacyjnym *Jak to działa*. To mocno zaostriżyło mój apetyt i z niecierpliwością oczekiwałem na ich kolejną propozycję z dziedziny edukacji. Nie musiałem długo czekać - mam już w rękach kompakt z *Encyklopedią Przyrody*. Program jest dziełem (podobnie jak i poprzedni) firmy Dorling Kindersley, a Optimus dokonał jego profesjonalnego spolszczenia. Zapowiada się prawdziwa intelektualna uczta dla miłośników biologii oraz geografii!

Główny ekran Encyklopedii daje nam przedsmak atrakcji jakie nas oczekują. Do wyboru mamy następujące działy:

Życie prehistoryczne, Ścieżki życia, Mikroorganizmy, Klimat, Zielona Księga, Siedliska, Quiz oraz wędrowki przez gatunki fauny i flory - Płazy, Gady, Ptaki, Ryby, Ssaki, Owady, Bezkręgowce, Rośliny i Grzyby. Od razu rzuca się

i zwierzętach, które żyły miliony i miliardy lat temu. Klikając na skamieniałą muszlę anemonitu wchodzimy do następujących działów: początki życia, ewolucja, co to są skamieniałości, rośliny prehistoryczne, bezkręgowce prehistoryczne, gady prehistoryczne, dinozaury, ssaki. Kliknięcie na dowolny temat owocuje wykładem (w formie tekstowej, ale na życzenie wygłoszonym przez narratora lub narratorkę), rysunkami oraz odsyłaczami do innych działów, faktami

statystycznymi itp. Miłośnicy prehistorycznych gadów będą tu niewątpliwie oczarowani. Ciekawą opcją jest "spiralą czasu" - otrzymujemy przegląd historii Ziemi, podzielonej na okresy (od prekambriu do czwartorzędu), z przedstawionymi okazami typowych przedstawicieli ówczesnej fauny. Naturalnie wszystko okraszone jest wykładem narratora.

Po wizycie w przeszłości, w świecie gigantycznych gadów, proponuję dla



U góry po lewej: Od bakterii po dinozaury, od bajora po oceany - znajdziesz tu wszystko.



odmiany wejrzenie w mikroświat. Tam możemy dowiedzieć się mnóstwa rzeczy o mikroorganizmach (bakterie, wirusy, protista), a także zapoznać się z życiem roślin i zwierząt na poziomie komórkowym (np. proces fotosyntezy, przekroje komórek, funkcje poszczególnych narządów komórki).

Dział pt. Klimat (zwracam uwagę na pomysłów wizualizację: widzimy barometr, którego wskazówką wybieramy odpowiednie zagadnienie) daje nam możliwość zapoznania się z czterema podstawowymi zagadnieniami: pogoda, pory roku, oceany, strefy klimatyczne. Każdy z nich tradycyjnie podzielony jest na szczegółowo omówione tematy. Dla przykładu w Pogodzie dowiadujemy się o: chmurach, deszczu, gradzie, śniegu, wiatrach, prądach powietrza. To jeszcze nie koniec! Wybrany temat rozgałęzi się na dalsze, bardziej dogłębnie potraktowane problemy (np. czym są chmury, klasyfikacja chmur, itp.) ale pominę tu szczegółową wylizankę by nie nużyć Was nadmiarem danych.

Bardzo efektownie przedstawia się temat Siedliska. Widzimy wirujący globus, a pod nim coś w rodzaju wagi. Wybierając nią jeden z tematów (ekosystemy trawiaste, tropikalny las deszczowy, morze i wybrzeże morskie, roślinność twardolistna i sucha, góry, jeziora, tereny zadrzewione i las, pustynia, rafa koralowa i obszary podmorskie, region polarny i tundra, australijski busz) widzimy najpierw na globusie strefy występowania tego rodzaju ekosystemu, zaś kliknięcie na zaznaczony sektor otwiera przed naszymi zachwyconymi oczyma fascynujące widoki. Aby nie być gołosłownym opiszę tu dla przykładu to, co dostępne jest po wyborze siedliska "roślinność twardolistna i sucha". Pojawia się do wyboru kilka rozmaitych miejsc,

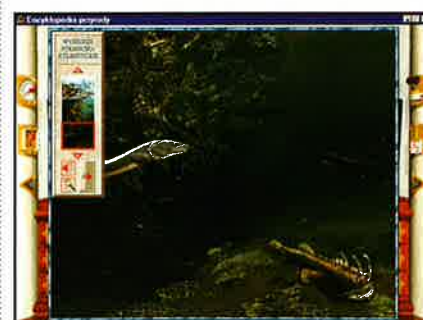


w których występuje taka roślinność. Wybierzmy się z wizytą do australijskiego buszu. Na ekranie widzimy fantastycznej jakości zdjęcie przedstawiające typowy australijski krajobraz, z przedstawicielami tutejszej fauny i flory. Złośników sączy się dźwięk: wszelakiego rodzaju odgłosy wydawane przez te zwierzęta pozwalają wczuć się w rolę wędrowcy przez busz. Ponieważ ilustracja jest dużo większa niż jeden ekran, możemy przesuwać ją kursorem. Na życzenie narrator przedstawi nam podstawowe informacje o tym środowisku. Kliknięcie na dowolne zwierzę lub roślinę powoduje wyświetlenie okna ze szczegółowym omówieniem danego gatunku. Ba, nawet kliknięcie na głębi owocuje wykładem! Za pomocą lupy możemy powiększać (bez straty jakości obrazu!) dowolny fragment ekranu. Jeśli i tego nam mało, to program służy dodatkowymi danymi: chwiejna równowaga (o zagrożeniach grożących temu środowisku), szczegółowe dane o buszu (fakty i liczby), klimacie, sieci pokarmowej, itp. - czy wiedzieliście np. jak wielkim zagrożeniem dla przyrody Australii są zwierzęta przywiezione przez ludzi? Owce doprowadzają do pustoszenia buszu, a króliki stały się tak potworną plagą, że rząd Australii toczy z nimi prawdziwe wojny (łącznie z użyciem... broni biologicznej! Tak, tak, tylko zarażenie populacji królików specjalnym wirusem powstrzymało ich inwazję, ale tak czy siak jest to nadal palący problem).

Jak już "zahaczyliśmy" o temat zagrożenia przyrody wskutek działalności człowieka, proponuję zerknięcie do Zielonej Księgi. Włos się jeży na głowie gdy dowiadujemy się, że zagraża nam (jako elementowi biosfery) globalne ocieplenie (wskutek efektu szklarniowego, wywołanego przez niekontrolowane i nadmierne wytwarzanie przez ludzkość



dwutlenku węgla - efekt działania elektrowni spalających miliony ton węgla rocznie, dziura ozonowa (dezodoranty! freon!) czy podniesienie się poziomu oceanów (mieszkańcy Florydy czy Holandii będą się mieć z pyszną). A skażenie wód i powietrza? A zagrożone wycięciami lasy tropikalne (w konsekwencji zaburzenia klimatyczne), obumierające rafy koralowe? A bezpośrednia ingerencja człowieka w przyrodę (kłusownictwo, myślistwo, handel zagrożonymi gatunkami zwierząt, narzucanie obcych danemu ekosystemowi gatunków zwierząt (np. króliki w Australii), działania powodujące wymieranie kolejnych gatunków fauny... Na szczęście jest też sporo o przeciwdziałaniu tym zagrożeniom. Doprawdy, człowiek jest najgroźniejszym zwierzęciem na całej Ziemi. Zagraża wszak całej biosferze, więc i sobie samemu...



Po lewej:
Mówcie co chcecie,
ale ta ryba
przypomina mi
Alfreda Hitchcocka.



Innym działem wykonanym w podobnej formie (książki) są Ścieżki Życia. Mówiąc krótko, zapoznasz się tu z funkcjonowaniem biosfery jako całości, a także z zachodzącymi w niej zależnościami. A konkretniej: dowiesz się, co to jest: biosfera (poziomy życia, biomy, ekosystemy, nisze ekologiczne), jak dokonuje się cykl obiegu elementów niezbędnych do istnienia życia (azot, woda, węgiel, tlen), jak wytwarzana przez ekosystem energia krąży w wiecznym kole (producenci, konsumenci, destruenci, sieci pokarmowe). Zaznajomisz się także z pojęciem życia społecznego (zwierzęta społeczne, porozumiewanie się, symbioza, pasożytnictwo).

Jednak to wszystko, to był tylko efektowny i długi wstęp przed rozpoczęciem prawdziwej wędrówki przez świat zwierząt i roślin. Przypomnijmy te działy: Ryby, Płazy, Gady, Ptaki, Ssaki, Owady, Bezkręgowce, Rośliny i Grzyby. Każdy z wymienionych gatunków omawiany jest pod kątem: charakterystycznych cech, środowiska życia, budowy, zwyczajów. Są też przedstawiciele każdego gatunku i podgatunku. Naturalnie każdy z gatunków zwierząt ma też swoje charakterystyczne działy tematyczne pogłębiające wiedzę na ich temat (np. życie społeczne ssaków naczelnych). Weźmy dla przykładu płazy. Najpierw

dowiadujemy się o cechach, które klasyfikują zwierzęta do tej rodziny, potem o podstawowym podziale tych zwierząt (płazy bezogonowe, płazy ogoniaste). Wewnątrz mamy informacje o cyklu rozwojowym, rozrodzie, budowie, dane statystyczne i szczegółowo omówione kilkanaście gatunków płazów. Dodać należy, że jest to jeden z mniejszych działów, bo np. takie ptaki są zaklasyfikowane do 15 (!) podstawowych kategorii! A ssaki z kolei znacznie przewyższają zgromadzoną ilością danych ptaki... Oj, trzeszczy głowa, trzeszczy!

Na sam koniec pozostał nam Quiz sprawdzający przyswojenie materiału. Może brać w nim udział dwóch graczy jednocześnie. Sami ustalamy ilość pytań i ich zakres tematyczny (Ziemia, Powietrze, Woda). W czasie udzielania odpowiedzi radzę zwracać uwagę na upływ czasu - ma on spore znaczenie przy końcowej ocenie. Tym, którzy nie cierpią sprawdzianów, nosię dobrą nowinę - test jest naprawdę prosty, więc przechodzi się przez niego bezstresowo (naturalnie pod warunkiem, że wcześniej spędziłeś przyzwoitą ilość godzin nad tym programem). Tyle o warstwie merytorycznej. Pora na szczegóły techniczne. Miejsce, na którym wyświetlane są dane, nie zajmuje



(a szkoda) całego ekranu i nic na to nie można poradzić. Grafika jest po prostu "pierwsza klasa". Rozumiem przez to także fakt, że zachowano rozsądny umiar w jej "dobajowaniu". Wygląda efektownie, a nie jest to "sztuka dla sztuki". Często bowiem zdarzają się programy, w których efektowna i agresywna grafika jest tylko utrudnieniem dla kogoś, kto nie chce podziwiać inwencji grafików, a usiłuje skorzystać z zawartej w programie wiedzy. Przedobrzyć nie jest wcale tak trudno i tylko profesjonaliści potrafią w efektowny sposób połączyć atrakcyjną wizualizację z funkcjonalnością. Tu widać, że ludzie z firmy Kindersley doskonale wiedzieli, że grafika ma tylko i wyłącznie uprzyjemniać proces nauczania. Tak też się stało. Eleganckie panele, czytelny podział ekranu na działy tematyczne, efektowne animacje, dobrej jakości sekwencje wideo (dużo sekwencji wideo - to też się liczy!), setki rysunków, wykresów, przekrojów, słowa kluczowe

wyróżnione
odmiennym
kolorem



(hipertekst), mnóstwo odsyłaczy do pokrewnych zagadnień, duże czytelne fonty. Zawodowa robota w każdym calu. Encyklopedia przyrody jest również barwna jak sama przyroda...

Obsługa - choć trudniejsza, niż w Jak to działa? - nie powinna nastręczać problemów uczniom V klasy szkoły podstawowej. Okna, czytelne ikony



Opinia Petera Pana:

Jestem pod dużym wrażeniem tego programu i zakresu oferowanej przezeń wiedzy. Wydając spolszczone wersje programów, Dorling Kindersley Optimus Bis robi naprawdę kawał dobrej roboty.

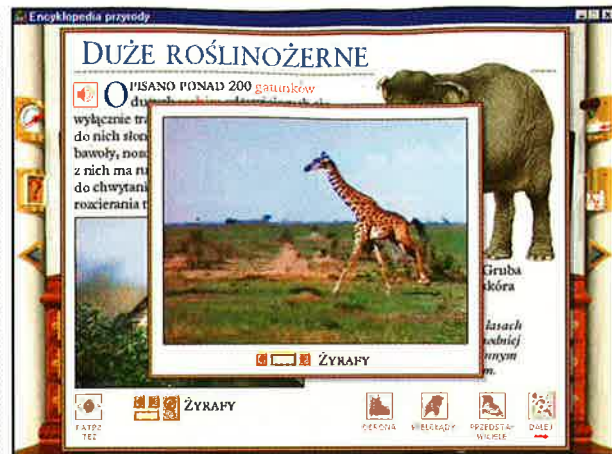
Marzy mi się, by wszystkie programy edukacyjne wydawane w Polsce miały porównywalny do tego produktu poziom. True multimedia? Yeah!

(z komentarzami), itp. Wszystko (z jednym małym wyjątkiem) jest jasne, proste i oczywiste. A co jest wyjątkiem? Otóż "przyjazność" programu edukacyjnego testuję zawsze w sposób następujący: uruchamiam go bez choćby jednego zerknięcia w instrukcję (nie licząc instalacji) i próbuję samodzielnie poradzić sobie z jego obsługą. Tu w pewnym momencie miałem "zgryz". Jak powrócić do nadrzędnego menu? Ani ikony "powrót", ani klawisz ESC, ani dwa klawisze myszki... Hmm. Rozwiązanie problemu znalazłem bardzo szybko: okna wyświetlane są kaskadowo, wystarczy więc kliknąć kursorem na nadrzędnym oknie i po sprawie. Lecz mimo wszystko uważam, że tak istotna funkcja powinna mieć własną ikonkę. Usterka mała, ale z gatunku nieco irytujących. Mówiąc o obsłudze, trzeba wspomnieć o dostępnych w programie funkcjach umożliwiających kopiowanie i wydruk dowolnej strony encyklopedii, porządnym helpie oraz indeksach:



tematycznym i sekwencji video. Za ich

pomocą możemy od razu wskoczyć do poszukiwanego zagadnienia (np. "zmysły kota") lub obejrzeć sobie wybrany filmik. Tych ostatnich jest równo 50. Skoro zaś jesteśmy przy statystyce: Encyklopedia Przyrody, to także 70 animacji, 700 zdjęć i ilustracji,



2 godziny dźwięku (w tym narracja w wykonaniu kilku osób oraz odgłosy rozmaitych zwierząt - od modraszki niebieskiej po lwy i wieloryby) i 70.000 słów.

Zaletą tego programu (obok znaczących walorów edukacyjnych) jest kompleksowość przedstawianych w nim informacji. Prezentowane gatunki roślin i zwierząt nie są wyrwane ze swego naturalnego środowiska. Widzimy je zawsze w otoczeniu swego biotopu. Możemy więc jednym rzutem ocenić np. zalety pozornie krzykliwego, a w istocie maskującego, upierzenia jakiegoś ptaka, czy też łatwo zrozumieć, po co właściwie morsowi potrzebne są tak wielkie, sterczące kły. Nie musimy nic przyjmować na wiarę - po prostu to widzimy.

Encyklopedia Przyrody to niezwykle, fascynujący przewodnik po ziemskiej ekosferze. Polecam go szczególnie uczniom szkół podstawowych, ale tak naprawdę, to jest to program dla każdego powyżej 5 roku życia.

Jerzy Poprawa

Producent:

Dorling Kindersley/Optimus Pascal

Dystrybutor:

Optimus Bis

tel. (018) 437797

Minimalna konfiguracja:

486 SX, 4 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2

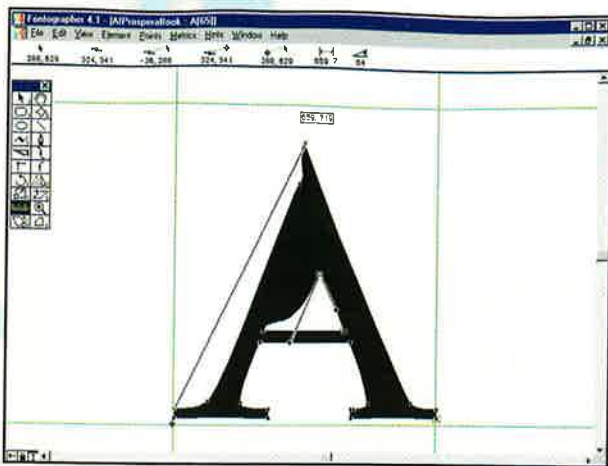
Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 171,20 zł

Po lewej w głębi:
Zapraszamy do podróży
w przeszłość Ziemi.





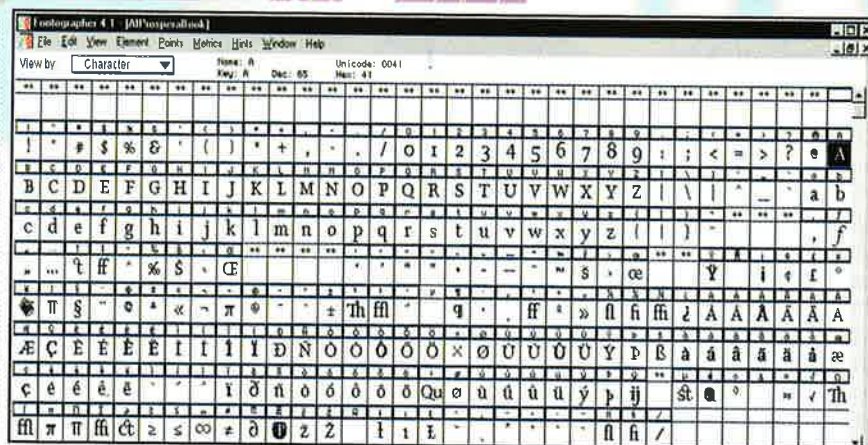
przypadku wypada zapytać o zezwolenie dystrybutora czcionki). Po pierwszym uruchomieniu Fontografera przeraziłem się. Zestaw skomplikowanych, niewiele mówiących opcji i zupełny brak paska ikon. Kiedy jednak wybrałem opcję "new font", zaczęło to wszystko wyglądać odrobinę przystępniej. Jak przystało na miłośnika asemblera, przełączyłem sortowanie znaków na kolejność hexadecymalną. Z radością zauważyłem, że po kliknięciu na znak oznaczony numerem \$ 49 program wyświetlił informację, że powinna to być litera "A" oznaczona dziesiątym numerem 65, a w kodzie

zadecydować, czy tak, jak w znakach ASCII mają to być jednakowe odstępy między każdym znakiem, czy też zróżnicowane podobnie jak w czcionce Times New Roman (domyślna czcionka windows). Przyszła pora na decyzję - w jakim standardzie ma istnieć nasz zestaw fontów. Program udostępnia sporo możliwości. Przede wszystkim trzy podstawowe: True Type, PostScript 1 i PostScript 3 zarówno dla PC, jak i dla Macintosha. Jeśli chcemy, możemy też stworzyć zestaw optymalizowany pod kątem pewnych aplikacji np. dla programów Adobe. Program umożliwia

Alfabet

W dawnych, "commodorowych" czasach, kiedy wszystkie poważne programy były pisane w assemblerze, sporym problemem były fonty, czyli krój liter, jakie ukazywały się na ekranie. Sprzętowo komputer realizował tylko font systemowy, który wyglądał wstrząsająco (delikatnie mówiąc). Problem ten pokutował również na wczesnych Pecetach z systemem MS-Dos. Proponuję zobaczyć zestaw "czcionek", jakim dysponuje Turbo Pascal. Tragedia. I teoretycznie miały to być czcionki wyłącznie do trybu graficznego.

Sytuacja zmieniła się wraz z nadejściem systemu Windows. Środowisko graficzne pozwoliło na większą inwencję, powstały też (nareszcie) standardy obsługi fontów. Windows był w tej dziedzinie środowiskiem otwartym, więc nie było problemów z dodawaniem nowych fontów. Własne zestawy oferuje np. edytor Word, a także wiele innych programów, w tym PageMaker. Nie ma jednak nic za darmo. Niewielu z nas zdaje sobie sprawę z tego, jak trudno jest utworzyć od podstaw zestaw czcionek, zwłaszcza, że musi on obejmować wszystkie, nawet te najrzadziej używane, znaki. Dlatego też używanie fontów w celach komercyjnych (np. do gazety) odpowiednio kosztuje, a poza tym wymaga osobnej rejestracji (niezależnie od zarejestrowania programu). Sytuacja jest tym gorsza, że niekiedy fonty są potrzebne wyłącznie jednorazowo, a zapłacić i tak trzeba. W tym momencie jest tylko jedno wyjście: zrobić sobie fonty samodzielnie. Powstaje tylko pytanie: w jaki sposób? Otóż jest pewien program. Nazywa się Fontografer i służy wyłącznie do tworzenia nowych fontów oraz obróbki istniejących (z tym, że w tym drugim



standardowym (unicode) - numerem 0041. Później było już w miarę przyzwyczajenie. Po kliknięciu na rzeczonym znaku program przełączył się w tryb edycji, przypominający połączenie zwykłego panelu z "Painta" z Photo Shopem. Tam też tworzymy swoje dzieła. Do dyspozycji jest spory panel narzędzi, włącznie z czymś w rodzaju markera (pisaka o ukośnie ściętym ostrzu). Moim zdaniem fonty robione przy jego użyciu wyglądały najciekawiej. Interesująco wygląda miarka. Klikamy w jednym punkcie ekranu, jedziemy myszką do drugiego, a program sam wyświetla odległość (niestety tylko w linii prostej). Później możemy zawalczyć z efektami specjalnymi np. transformacja do 3D, obroty, przeskalowania itp. Nie jest to proste, ale daje niesamowite efekty. Jeżeli jednak komuś wydaje się, że na tym koniec, to jest w dużym błędzie. Należy jeszcze zdefiniować kilka normalnie niezauważalnych, ale bardzo istotnych rzeczy. Przede wszystkim o ile mniejsza jest mała litera od dużej. Następnie tzw. pary kerningowe. Osobiście przyznam, że nie wiedziałem co to może być. Dopiero jeden z kolegów z działu DTP uświadomił mi, że są to odstępy między poszczególnymi parami znaków. Możemy

import i eksport pojedynczych znaków, tak że możliwa jest zmiana np. tylko jednej litery w zestawie. Generalnie opinia jest jednoznaczna: jest to dobry i użyteczny program, ale trudny w obsłudze i przeznaczony raczej dla użytkowników, którzy włożą w poznanie go wystarczająco dużo pracy. Duże problemy mogą być z terminologią, która czasami jest zrozumiała wyłącznie dla kogoś, kto miał kiedykolwiek styczność z DTP. Mimo to, jest to świetne narzędzie jeśli np. trzeba zaprojektować "firmową" czcionkę, charakterystyczną tylko dla naszych wydruków.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Producent:

Macromedia

Dystrybutor:

Macromedia

tel. (001) 4152522000

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM,

Windows, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna

z systemem MS Windows

Cena:

Szkoła dźwięków

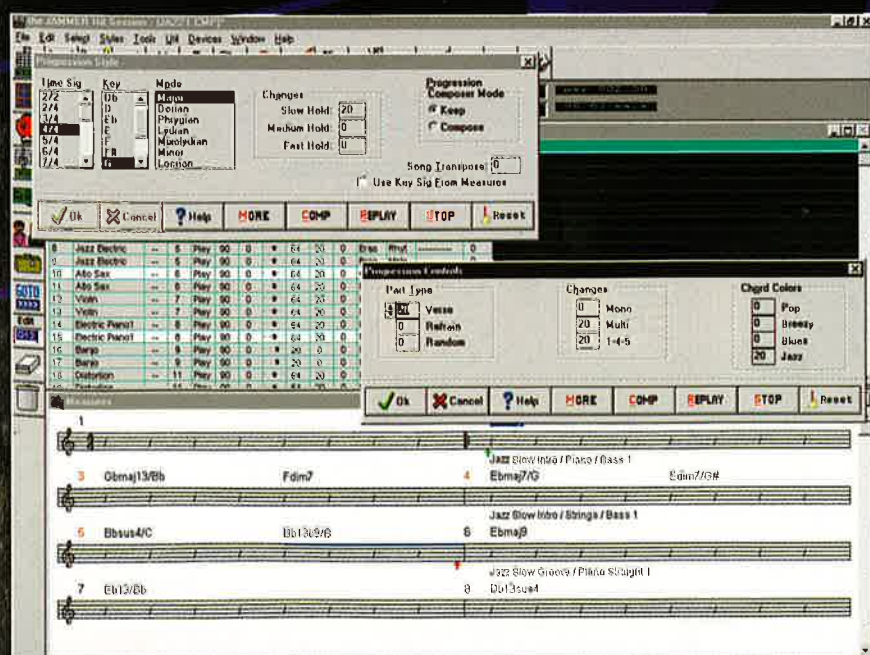
W naszym piśmie już od jakiegoś czasu znaleźć można opisy najlepszych programów do tworzenia i obróbki dźwięku. Począwszy od naszej rodzimej produkcji pt. Akord, służącej wbrew pozorom nie do tworzenia muzyki akordowej, ale do komponowania modułów w sposób charakterystyczny dla tzw. trackerów, poprzez Cubase Score, dzieło firmy będącej jednym z potentatów rynkowych w tej dziedzinie, a skończywszy na programie Wavelab tej samej firmy, przeznaczonym dla studiów nagraniowych. Dzisiaj przedstawimy państwu program, który chociaż nie dysponuje aż takimi możliwościami, jak słynny Cubase, ale za to otrzymujecie go od nas za darmo, poza tym posiada on wystarczającą ilość możliwości, aby wykorzystywać go zarówno amatorsko jak i półprofesjonalnie.

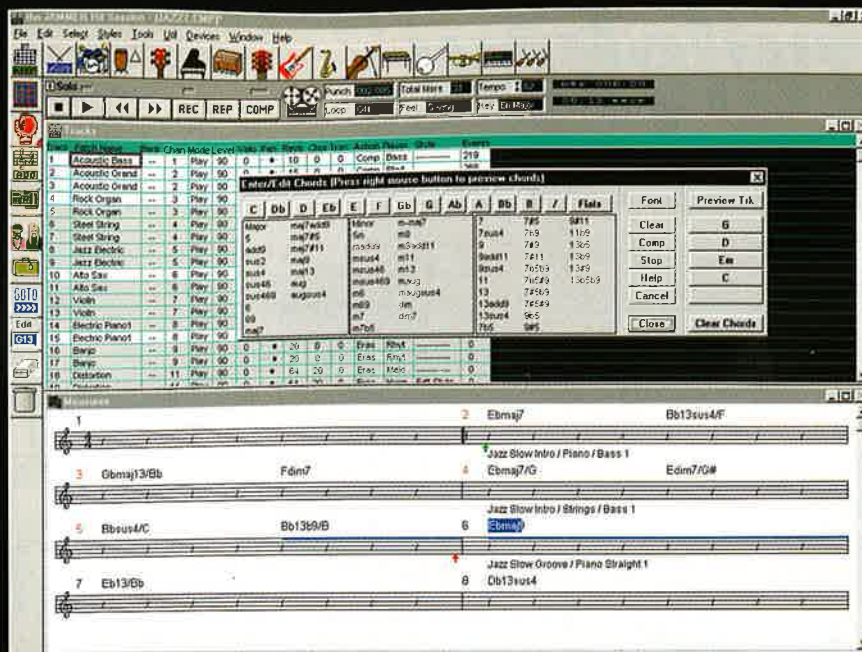
Program nosi tytuł Jammer Hit Session i rzeczywiście za jego pomocą można stworzyć hit, zresztą nieważna jest cena instrumentów - ważny jest talent. Mimo to kilka narzędzi jest koniecznych do osiągnięcia sukcesu. Jak się przekonałem, Jammer Hit Session posiada ich aż w nadmiarze. Już po pierwszym uruchomieniu widac było, że program nie jest przeznaczony do zabawy. Wybierając kartę dźwiękową, zdziwiłem się zawartością listy dostępnych opcji. Otóż mimo, iż program pracuje w systemie Windows i powinien obsługiwać wszystkie zgodne z nim karty, na liście znalazły się wyłącznie procesory dźwiękowe Roland'a, a z bardziej



dostępnych tylko Sound Blaster AWE 32. Widac twórcy programu doszli do słusznego wniosku, że nie ma najmniejszego sensu pisać procedury obsługi dla słabszych kart, bowiem każdy, kto usłyszał plik midi odtwarzany na Sound Blasterze 16 nabral zapewne gruntownego obrzydzenia do tworzenia dźwięku na komputerze PC. Sam jestem jednak szczęśliwym posiadaczem właśnie takiej karty, więc pełen wątpliwości wybrałem najsłabszą wersję Sound Blastera AWE z myślą, że być może zaemuluje? Zaemulował. Co prawda żenująco, ale była to wyłącznie wina karty, gdyż AWE posiada sprzętowe próbki instrumentów, natomiast 16 emuluje je

programowo, a jeden bardziej tragicznie od drugiego. Na dodatek standardowo nie da się ich przeddefiniować, co niekiedy mogłoby dać nawet przyzwoite efekty. Oczywiście są programy, które na to pozwalają, ale nie jest to tematem niniejszego artykułu. Najważniejsze jest jednak to, że program potrafi obsługiwać taką kartę. Miałem jednak możliwość przetestowania programu również na pełnym Sound Blasterze AWE 32 i to z dodatkową pamięcią (na moim redakcyjnym komputerze). Oczywiście jakość była bez porównania lepsza. Żeby zrozumieć dlaczego, wystarczy spojrzeć na listę dostępnych w programie instrumentów. Otóż w przypadku, gdy po pierwszym uruchomieniu wybierzemy SB AWE 32, do wyboru są instrumenty, które karta ta ma zdefiniowane sprzętowo. Wpływa to zresztą nie tylko na jakość, ale również na prędkość, co wiąże się z tym, że procesor karty jest obciążony (nie musi generować próbek). Niestety nie byłem w stanie sprawdzić tego na żadnym z procesorów Roland'a, gdyż karty te nie należą do najtańszych, ale według zapewnień autorów tam jest tak samo. W przypadku użycia karty słabszej wiąże się to jednak z pewnym problemem (nie licząc jakości). Otóż teoretycznie w naszym utworze możemy używać 255 niezależnych kanałów, przy czym każdy może obsługiwać niezależny, osobny instrument, ale w przypadku, gdy nie jest to pełny AWE 32, liczba kanałów dostępnych automatycznie się zmniejsza (u mnie do 17). Tak naprawdę, to program obsługuje wszystkie karty, a drivers wybierane na początku to jedynie





dokładne specyfikacje tych najlepszych (wykaz i adresy próbek, liczba banków, kanałów itp.) niemniej jednak jest to jednoznaczne: prawdziwy muzyk musi dysponować "choć" SB. AWE 32. Jeżeli już jestem przy liczbie kanałów, to ich ilość kwalifikuje program jako całkiem dobre narzędzie do miksowania. Nie jest bowiem możliwe tworzenie przy użyciu Hit Session własnego utworu od podstaw. Służy on wyłącznie do tego, aby zestawiać już gotowe ścieżki i obrabiać je (zapętląć, powtarzać, zmieniać instrumenty itp.). Do importu można wykorzystać pliki midi, ale również (co jest standardem w profesjonalnych aplikacjach) można podłączyć do niego urządzenia wejściowe w standardzie midi i dodawać z nich dźwięk w czasie rzeczywistym. Służy do tego opcja "record" w odtwarzaczu znajdującym się w górnej części ekranu. Zaimportowanie plików nie jest jednak końcowym, ale właściwie zupełnie początkowym etapem pracy. Przede wszystkim należy je odpowiednio zsynchronizować. Później określić instrumenty (program rozpoznaje je automatycznie, ale można je przeddefiniować, jeśli nie pasują do całości). Kolejnym etapem będzie określenie skali i tempa utworu. Tutaj program oferuje wszystkie właściwie możliwości skal, a także akordy pasujące do poszczególnych tonacji. Opcją dodaną chyba wyłącznie dla zabawy jest

możliwość automatycznej aranżacji podkładu rytmicznego na podstawie podanych akordów. Można tu określić styl, tempo, dynamikę itp., ale za nic nie można przeddefiniować stworzonego podkładu, tak że przeważnie zupełnie nie pasuje on do naszego utworu, chyba, że chcemy stworzyć coś opartego na standardzie. Wtedy narzędzie to jest wręcz doskonałe, zawiera bowiem gotowe tzw. pochody dla muzyków jazzowych i bluesowych, w oparciu o które można tworzyć własne improwizacje, a także typowe rytmy rockowe (oraz wiele innych). Szkoda tylko, że nasza ingerencja ogranicza się tu wyłącznie do wyboru stylu. Można oczywiście również dla podkładu samodzielnie wybrać instrumenty i skalę, ale nie ma możliwości dodania własnego podkładu. Jest to najbardziej odczuwany przeze mnie brak. Oczywiście możemy stworzyć przez siebie podkład rytmiczny



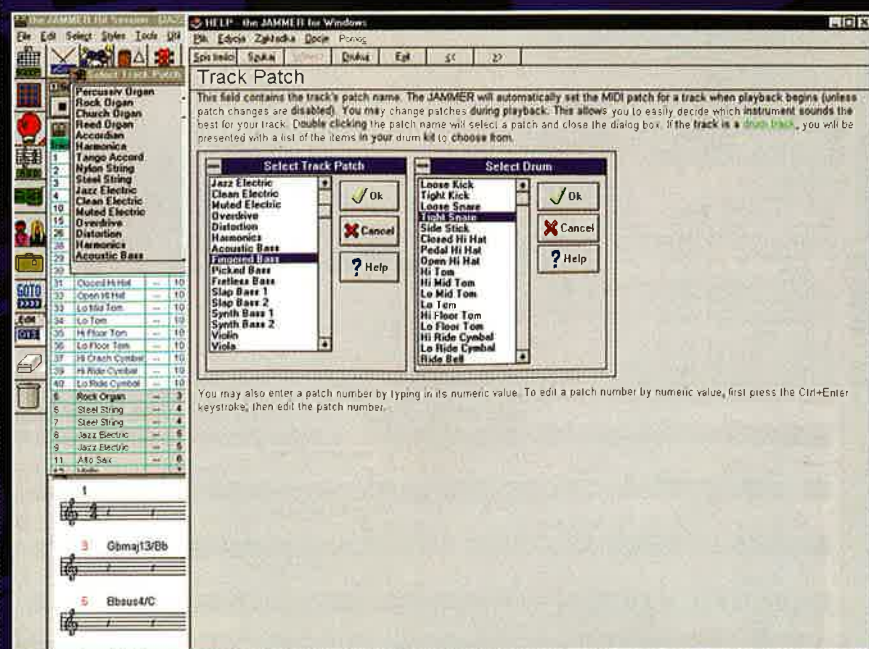
Oferta specjalna

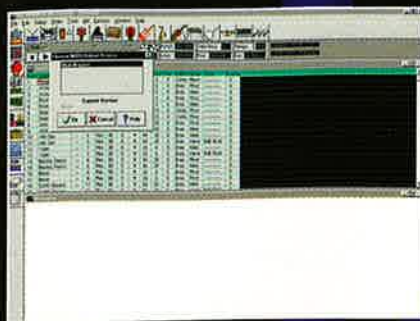
Jeżeli chcesz dostać więcej, możesz dokonać upgrade'u programu do jego wersji Jammer.Pro v2.

Znajdziesz tu potężne 256 ścieżkowe studio do tworzenia, aranżowania, edytowania, i miksowania Twoich ulubionych kawałków.

Dodatkowo dostaniesz zestaw nowych instrumentów i stylów muzycznych, a wszystko to za 45 GBP.

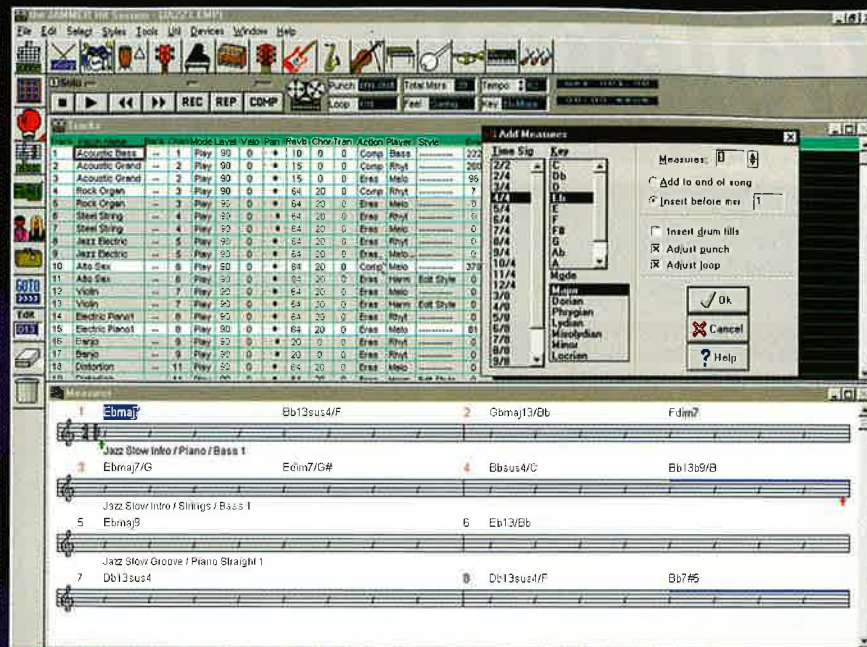
dodać jako ścieżkę midi, ale w tym momencie, żeby przearanżować go (użyć innych akordów) trzeba będzie edytować go na nowo. Jeżeli już jestem przy podkładzie, warto wspomnieć o kilku innych, przydatnych "bajerach", które choć nie polepszają jakości i nie ułatwiają kompozycji, to jednak przyspieszają pracę z programem. Pierwszym z nich jest "porada dnia". Opcję tę zna już pewnie każdy użytkownik pakietów Microsoftu i nie trzeba wyjaśniać, że początkującym użytkownikom przydaje się ona bardzo często, a również profesjonalista znajdzie tam czasami jakąś ciekawostkę, o której nie miał pojęcia (zwłaszcza, jeśli tak jak ja nie lubi przegryzać się przez setki stron dokumentacji). Zresztą cały help realizowany jest bardzo jasno i przystępnie. Kolejnym "gadżetem" jest możliwość redefiniowania niektórych ikon. Samodzielnie możemy zdefiniować np. przyciski ulubionych akordów, chociaż tutaj ich wybór w klasyczny sposób nie jest o wiele trudniejszy. Przyciski, co jest wyjątkiem w programach dla windows, są duże i kolorowe. Co prawda w szesnastu i to wyjątkowo paskudnie dobranych kolorach, niemniej jednak jest to przyjemna odmiana po wszechobecnej





szerości innych aplikacji. U góry ekranu mamy dostępny panel najbardziej popularnych instrumentów. Nie będzie wtedy trzeba wybierać ich z rozwijanej listy, co jest dosyć niewygodne, gdyż rzeczona lista nie jest ułożona w kolejności alfabetycznej, a według standardu General Midi, co nie każdemu odpowiada. Inną ciekawostką jest wydruk. Niestety nie całego utworu, ale akordów, sposobu i tempa ich uderzania, tekstu, tytułów i śródtytułów oraz autora i/lub wykonawcy. Opcja ta nadaje się doskonale dla twórców wszelkiego rodzaju "ogniskowych" śpiewników, gdzie przeważnie gra się wyłącznie akordami. Ostatnim z dodatków są gotowe style perkusyjne. Jest ich całe mnóstwo, a niektóre są naprawdę dobre. Generalnie definiuje się je w podobny sposób, co podkłady rytmiczne.

Pora jednak przejść do bardziej użytecznych opcji. Przede wszystkim rozbudowany panel importu plików midi. Potrafi on importować nie tylko pojedyncze ścieżki (jak to się zdarzało w wielu programach), ale również całe utwory składające się z wielu ścieżek. Oczywiście automatycznie rozpoznaje ścieżki i pozwala je dowolnie skojarzyć z któryś z kanałów samego Session. Jak już wspomniałem, program rozpoznaje też instrumenty, przy użyciu których tworzony był importowany plik. Jedyne,



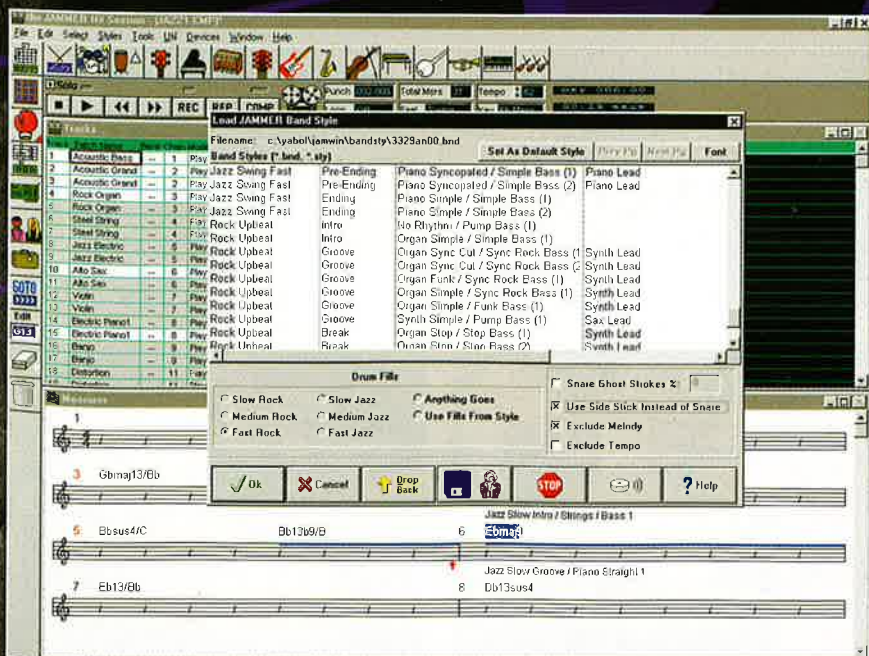
czego brakuje, to niemożność importowania pliku wave (jest to opcja raczej z gatunku "bajerów" i rzadko przydatna, niemniej czasem potrzebna). Całość kompozycji możemy zapisać w standardowym dla tego typu aplikacji pliku *.cmp, a także wyeksportować do pliku midi. Przy eksporcie zachowują się wszystkie definicje kanałów, instrumentów, efektów itp. Co do efektów, to niestety tutaj nie ma takiej obfitości, jak w opisywanym numer wcześniej Wavelab, co zresztą wynika ze specyfiki standardu midi, który nie pozwala na ich programową generację, używając wyłącznie sprzętowego generatora efektów. Do naszej dyspozycji jest tylko chorus, reverb i transpozycja, która w zasadzie nie jest efektem, ale znalazła się w tym samym panelu. Dla każdej ścieżki możemy za to definiować własny styl. Np. czy będzie grać unisono z inną czy też przypuścimy o dwa tony niżej bądź



wyżej. W panelu tym jest mnóstwo różnych możliwości, niestety jednak, jak zresztą w całym programie, nie możemy się tu popisać własną inwencją. Co prawda jest to potrzebne wyjątkowo rzadko, niemniej jednak przydałoby się.

W zasadzie niewiele więcej można by o programie napisać. Nie jest to rewelacja na miarę Cubase, ale też nie kosztuje tyle samo, a zawiera też kilka profesjonalnych narzędzi. Jammer Hit Session przeznaczony jest raczej dla szerszej grupy odbiorców, którzy chcieliby pobawić się muzyką. Profesjonalista szukający wykresów częstotliwości, filtrów i szerokiego panelu efektów powinien zdecydować się raczej na Cubase.

KRZYSIEK KALISZEWSKI



Producent:
SoundTrek/Et Cetera
Distribution
Dystrybutor:
Et Cetera Distribution
tel. (0044) 1706228039
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 39,99 GBP

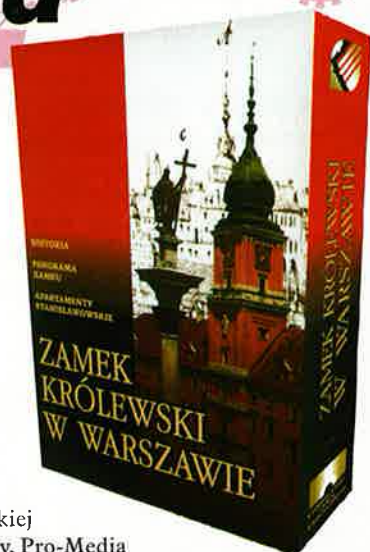
Królewska siedziba



Encyklopedie multimedialne coraz częściej pojawiają się na naszym rynku. Dobrym przykładem jest tu działalność Optimusa (patrz polska wersja "Jak to działa"). Tymczasem doczekaliśmy się kilku od początku do końca polskich encyklopedii. Dwie z nich, które wyszły spod ręki firmy Impresja, a mianowicie Zamek królewski w Warszawie oraz Ziemia we wszechświecie, są wyjątkowo godne polecenia. Pierwszą z nich zamierzam tu państwu przedstawić.

Zacznijmy od tego, czym jest program. Nie jest to dokładna, naukowa dokumentacja na temat zamku, gdzie można znaleźć plany, wymiary pomieszczeń itp., ale po prostu kolorowy album opowiadający najciekawsze, związane z zamkiem, historie i pozwalający obejrzeć jego najstojniejsze zabytki. Program podzielony jest na trzy części. Pierwsza z nich, Apartamenty Stanisławowskie, pozwala na obejrzenie pomieszczeń zamku i umieszczonych tam eksponatów. Szkoda tylko, że w części tej brakuje podziemi zamkowych. Do obejrzenia jest mnóstwo różnego rodzaju

miejsc. Począwszy od sali tronowej, poprzez salę rycerską, aż do komnat książęcych. W każdej z nich zawieszono są obrazy, ustawione zabytkowe krzesła i stoły itp. Wszystkie przedmioty możemy obejrzeć dokładnie i przeczytać ich historie, nazwisko twórcy czy zamawiającego dzieło. Opisy są dokładne, może tylko trochę zbyt "profesjonalne". Jako że interesuję się historią i literaturą tego okresu, nie miałem trudności ze zrozumieniem stosowanych pojęć, ale nie każdy musi znać temat w takim stopniu, by słownictwo nie utrudniało mu odbioru albumu. Szczególnie chodzi tu o "płaski ryzalit środkowy" czy "antyszambę". Pojęcia te wyjaśnione są co prawda w słowniku, ale uważam, że w tekście powinien znaleźć się odsyłacz (dlaczego nigdzie ich nie ma? - w wielu innych polskich encyklopediach były i to bardzo ładnie zrobione) czy ewentualnie jakiś znaczek mówiący, że pojęcia należy szukać w słowniku. Wypada mi jednak wspomnieć w tym miejscu, że jest to jedyna wada encyklopedii. Poza nieszczęsnym ryzalitem zrobiła ona na mnie bardzo dobre wrażenie. Widać też postęp w stosunku do produktu innej



polskiej firmy, Pro-Media Encyklopedii Oksfordzkiej (choć mimo wszystko prawie doskonałej). Ale o tym później. Drugi element to "siedem wieków historii" - zarys najważniejszych wydarzeń związanych z losem zamku i jego mieszkańców. Część ta poparta jest dużą ilością zdjęć, tekstu i filmów, w tym wielu archiwalnych (nawet z okresu dwudziestolecia międzywojennego).



Filmy te są w większości bardzo dokładne i czytelne. Odnosi się to zresztą również do zdjęć i reprodukcji dzieł sztuki, jako że program pracuje wyłącznie w trybach od 32 tysięcy kolorów w górę i wykorzystuje te tryby naprawdę dobrze. To, co podobało mi się najbardziej, to bardzo dobra jakość filmów archiwalnych. Z kolei współczesny film z wizyty papieża w 1992 sprawiał wrażenie nakręconego amatorską kamerą i przez filmowca nie znającego się zbyt na temacie. A przecież na pewno znalazłyby się zapisy



Fasada od strony Wisły



Od strony Wisły widoczne są dwie fasady. Od lewej pokryty czerwonym linkiem mur Dworu Włószczego i pałacowa fasada w formie nadanej jej przez architektów Augusta III w duchu saskiego późnego baroku. Charakterystyczne trzy ryzality fasady saskiej mają bogatą dekorację rzeźbiarską. Szczególnie ciekawe jest zwieńczenie środkowego ryzalitu będące dziełem Johanna Georga Plesscha, przedstawiające symboliczne postacie niosące herb Rzeczypospolitej i królewski.

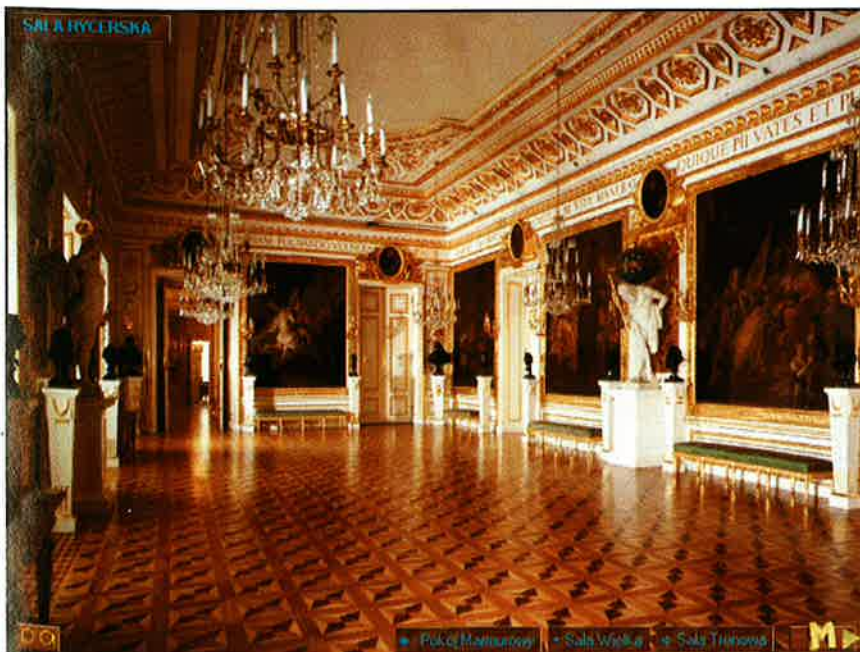
Zamknij

dziennikarskie o lepszej jakości. Jest to jednak jedyny wyjątek. Generalnie jakość obrazu jest doskonała. Jeżeli chodzi o warstwę tekstową, to zachowana została klasyczna forma albumowa: krótka, enigmatyczna notatka. Czasem odczuwałem niedosyt, ale z drugiej strony nie obyło by się wtedy bez trudnych pojęć, a przecież jest to album dla całej rodziny, a nie opracowanie naukowe. Ostatni element encyklopedii to biografia króla Stanisława Augusta Poniatowskiego. Jest ona dość obszerna i zawiera wszystkie znane historykom ważne wydarzenia w życiu króla (sprawdziłem). Pojawiła się tam nawet informacja o tym, że Stanisław August był przez pewien czas kochankiem Carycy Katarzyny II (kiedy jeszcze nie była ona carycą). Informacja ta była dość skrętnie pomijana przez wszystkie szkolne podręczniki, mimo iż doskonale wyjaśniała późniejsze poparcie przez nią starań Stanisława Augusta o tron. Nie

znajdziemy tu jednak libertyńskich wywodów na ten temat. W trosce o młodszych odbiorców albumu określenie "został kochankiem" zmienione zostało na "nawiązał intymną przyjaźń". Oczywiście nie mogło zabraknąć informacji o Konstytucji 3 Maja, Szkole Rycerskiej czy Komisji Edukacji Narodowej, ale znalazły się również ciekawostki, jak między innymi ta, że prawdziwe drugie imię króla brzmiało Antoni a nie August. I to już w zasadzie ostatni z elementów albumu. Pora na garść szczegółów technicznych. Także od strony technicznej widać przewagę Zamku nad Encyklopedią Oksfordzką. Zamiast standardowych ikon z pakietu Delphi dostępnych w dziele firmy Pro Media (zresztą wyjątkowo paskudnych, co stwierdzam jako programista w Delphi i, nieskromnie, znawca całego tego zestawu koszmaków), tutaj znajdziemy nawet animowane ikony

w menu. Wczytanie obrazka nie zajmuje już tak długiego czasu. Nie ma już ohydnych "media playera", zamiast tego są eleganckie przyciski utrzymane w pasującej do całości kolorystyce. Do tego tekst na tle zdjęcia, ale mimo to nie tracący na czytelności, ułatwione oglądanie eksponatów itp. Co do eksponatów - zrobione jest to bardzo sprytnie: otóż na początku widzimy zdjęcie całej sali (SVGA, naprawdę śliczne), później możemy kliknąć na ikonę okularów, skutkiem czego zdjęcie zostanie zamglone, a dokładne pozostaną tylko te eksponaty, które można obejrzeć w powiększeniu i przeczytać informacje o nim; wygląda to dość efektownie, a zamglenie nie psuje całości zdjęcia. W tle programu przygrywa nam przez cały czas Poznański Zespół Kameralny Tutti e solo, wykonując efektowną aranżację "Czterech pór roku" Vivaldiego. Całość uzupełniają dodatki w rodzaju słownika pojęć i biografii czy też spisu treści, w którym można odnaleźć interesujący nas temat. Ostatnim dodatkiem jest panorama zamku, gdzie można obejrzeć zdjęcia wszystkich elewacji i przeczytać o najważniejszych elementach architektonicznych (właśnie tam znajduje się nieszczęsny ryzalit). Album ten bardzo podobał się zarówno mnie, jak i wszystkim członkom mojej rodziny, co dobitnie świadczy o jego familijnym charakterze. Byłby doskonałym prezentem świątecznym. Szkoda tylko, że pojawił się trochę za późno. Ale w tej chwili mógłby być np. świetnym upominkiem dla absolwenta 8 klasy. Powoli nasze rodzime programy zaczynają wreszcie wyglądać tak, jak zachodnie, co dla programisty jest szczególnie ważne. Tak więc, chociaż nieszczęśliwie pasjonują mnie wydawnictwa albumowe, szczerze dziękuję firmie Impresja za "Zamek Królewski" i życzę dalszych sukcesów. I jeszcze jedno - porównanie z Encyklopedią Oksfordzką nie miało na celu dyskredytowania tej ostatniej. Kilka jej rozwiązań było nawet lepszych, niż w "Zamku". Oba programy stoją mniej więcej na równym poziomie. Po prostu jeden jest lepszy w tym, drugi w innym, a ja starałem się pokazać różnice.

KRZYSIEK KALISZEWSKI



Producent:

Impresja/Stratus

Dystrybutor:

Zakład Informatyczny Stratus
tel. (061) 141805, 142805

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, Windows,
SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 164,70 zł

Na kłopoty... Salvadore



Wedle teorii rozmaitych futurologów nasz świat powoli staje się tzw. "globalną wioską". Trudno nie przyznać racji tego rodzaju hipotezom, gdy w ciągu ułamka sekundy możemy sobie za pomocą Internetu uciąć pogawędkę z np. mieszkańcem Jakucji lub ściągnąć interesujące nas materiały z bazy danych jakiegoś lokalnego uniwersytetu w Brazylii. To samo przychodzi mi na myśl, gdy otrzymujemy program z kraju, o którym przeciętny człowiek wie tyle, że... jest. Wprawdzie akurat Izrael nie jest aż tak egzotyczną krainą, ale prawdę powiedziawszy po raz pierwszy w życiu zetknąłem się z dziełem żydowskich programistów.

Firma SCOPS wypuściła na rynek serię programów pt. "The Adventures of professor Salvadore". Tytułowy bohater to nastoletni profesor z Solvin' University. Osobnik ten przenosi nas w rozmaite działy i dziedziny wiedzy, służąc odpowiednimi radami.

Przyjrzyjmy się z lekka dwóm programom z tej serii: Energy (Energia) i Light & Sound (Światło i dźwięk). W Energy dowiemy się wszystkiego na temat energii: czym jest, jakie posiada formy, jak jest wytwarzana, jak używana, jakie jej rodzaje są wykorzystywane w życiu codziennym (od energii słonecznej, potencjalnej, kinetycznej po energię... atomową (!), jakie są alternatywne źródła energii - np. geotermiczna, sposoby magazynowania itp.). Z kolei program "Light & Sound" to wszystko o dźwięku i świetle (czym jest dźwięk i światło, jak działa mikrofon, peryskop i mikroskop, czym jest widmo światła i czemu niektóre dźwięki odbieramy nie tylko uszami, czemu też nie słyszymy wszystkich

dźwięków, czemu lustro odbija obraz, itp.). Nie chcę tu kolejno wliczać wszystkich możliwych grup tematycznych zwartych w tych programach - uwierzcie mi więc na słowo, że informacji jest dużo i są bardzo szczegółowe.

Obsługa tych programów nie jest zbyt trudna: ogranicza się do klikania myszką na wybranych przedmiotach, ew. ikonach, które pojawią się po kliknięciu na jakiś przedmiot. W każdym programie z tej serii są one niemal identyczne i położone w tych samych miejscach, więc po "obcykaniu" jakiegokolwiek programu z tego cyklu nie powinniście mieć odtąd żadnych kłopotów z obsługą kolejnych przygód profesora S. I tak, klikając na choraławce (?) wchodzimy w tryb "eksperymentowania", czyli możemy sobie pooglądać filmy video pokazujące rozmaite eksperymenty w wybranej dziedzinie wiedzy.

Obok powinniście zobaczyć dwie grube książki. Jedną z nich to obszerny hipertekstowy słownik zawierający informacje o opisywanych w danym programie zjawiskach. Słownik jest z reguły bardzo obszerny i naszpikowany rozmaitymi animacjami, wykładami wygłaszanymi głosami narratorów, efektami dźwiękowymi itp. itd.

Druga księga przedstawi nam wybitnych naukowców, którzy "maczali palce" w danej dziedzinie wiedzy. Po kliknięciu na jakiś portret jesteśmy świadkami jak uczony nie tylko ożywa, ale robi się nader gadatliwy (na swój temat). Przy takiej Marii Curie-Skłodowskiej nie wytrzymałem nerwowo. Nie tylko, że uczona terkotała jak katarynka, recytując swe budzące podziw osiągnięcia, to jeszcze pojawił się jej mąż (też



gadatliwy) i dzieci (bynajmniej nie milczały), a całości dopełniała francuska melodia odgrywana na akordeonie. Efektem był natychmiastowy mętlik i lekki ból głowy (tu programiści jednak nieco przesadzili). Ciekawe możliwości uzyskujemy klikając na telefon. Otóż pojawia się nam wówczas do wyboru kilka animowanych filmów, w których COŚ się wydarza.



• Profesor Salvadore-Energy •



Naszym zadaniem jest rozszyfrowanie zagadki co się wydarzyło, czemu się wydarzyło, jak ewentualnie temu zapobiec. Ale najśmieszniejsze jest to, że wszystkie dialogi w filmach są... wyśpiewywane!

“Interaktywne programy edukacyjne rodem z odległego Izraela. Młodociany profesor Solvadore jako przewodnik po rozmaitych dziedzinach wiedzy. Niezły kawał wiedzy w całkiem dobrej oprawie.”

Niewątpliwą atrakcją dla młodszych użytkowników jest totalne zanimowanie całego pokoju profesora Solvadore. Praktycznie każdy przedmiot, na jaki klikniemy, powoduje wywołanie zwykle dość śmiesznej animacji. Polecam



osobiście “klik” na wieszaku na płaszcze. Grafika jest renderowana (za wyjątkiem animowanej postaci profesora) i wykonana na niezłym poziomie. Podobnie (a nawet lepiej) jest z oprawą dźwiękową. Masa ciekawych efektów, momentami nieco psychodeliczna muzyka, operowe przyśpiewki, mnóstwo narracji, itp. wręcz przytłaczają użytkownika, który nie może tym samym narzekać na ich niedostatek (raczej na chwilowy nadmiar).

Wady programu: moim zdaniem nieco przegięto z “luzackością” tych programów. Głównie czepiłem się dubbingowania tytułowej postaci. Głos aktora przemawiającego jako profesor jest za wrzaskliwy i po prostu irytujący. Niekiedy też nie zachowano rozsądnych proporcji pomiędzy efektowną, wizualną formą przedstawiania jakiegoś problemu, a funkcjonalnością całości (typowy przykład - wspomniany wykład Marii Skłodowskiej). Szkoda też, że nie można sobie włączać wygłaszanych przez narratorów informacji w formie tekstu. To eliminuje spośród nabywców tego programu ludzi niezbyt dobrych w języku angielskim. Sam dużo więcej “łapię” ze słowa pisanego niż mówionego - więc znam ten ból. Polecam ten program (a właściwie te programy) uczniom klas VI-VIII szkoły podstawowej, do nauki fizyki.

PETER PAN

Producent:

SCOPS

Dystrybutor:

SCOPS

tel. (0044) 1252711800

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, Windows

95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena:

KOMUNIKAT

W okresie marzec-kwiecień 1997
wydana będzie

MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA NA CD-ROM

Publikacja oparta jest na wydawanej i rozpowszechnionej już 20-to tomowej Popularnej Encyklopedii Powszechnej, wzbogacona o najnowsze informacje, filmy dokumentalne i edukacyjne, muzykę, animacje komputerowe i ok. 5000 kolorowych zdjęć.

ENCYKLOPEDIA MULTIMEDIALNA

Publikację prześlemy pocztą

CENA: 244 PLN (z VAT)

+ koszty przesyłki.

Płatne przy odbiorze.

Wytnij kupon, naklej na kartę

pocztową i wyślij na adres:

FIRMA WIELOBRANŻOWA

“NIEMCZYK”

ul. Polna 24, 34-400

Nowy Targ, tel. 0-187 696-38

**ZAMAWIAM MULTIMEDIALNĄ
ENCYKLOPEDIĘ POWSZECHNĄ
NA CD-ROM**

Imię i Nazwisko

(firma)

adres i telefon

(Tę część wypełniają firmy, które chcą otrzymać F-rę VAT)

**Oświadczamy, że nasza firma jest
uprawniona do otrzymywania faktur VAT.**

Nasz NIP

**Upoważniamy Waszą firmę do wystawienia
faktur VAT bez naszego podpisu.**

.....
(podpis zamawiającego)

Rewolucja po rewolucji

W 1994 roku firma Autodesk wypuściła czwartą wersję programu 3D Studio. Z pewnością nikt nie przewidywał wówczas, jaką burzę wywoła następne wcielenie tego słynnego produktu. Cztery poprzednie mutacje oznaczały przede wszystkim obrastanie w coraz bardziej skomplikowane procesy i inne "ulepszenia", które powodowały nadmierne wykorzystanie zasobów komputera. Na dodatek program pracował w systemie MS-DOS, co oznaczało masę dodatkowych niedogodnień. Dlatego właśnie pojawienie się 3D Studio Maxa przyniosło ze sobą prawdziwą rewolucję.

ŚRODOWISKO MAX'A

Aplikacja pracuje pod Windows NT. Dzięki temu stała się bardziej niezawodna. Ponadto Windows NT ma możliwość obsługi maszyn wieloprocessorowych - każde dodanie tutaj kolejnego procesora powoduje odpowiednie zwiększenie prędkości programów, które w nim pracują. Stąd nie pojawiają się już problemy z szybkością najnowszego dzieła Autodesk. Niezawodność programu jest niemal stuprocentowa - podczas kilku tygodni bardzo szczegółowego testowania, MAX ani razu mi się nie zawiesił. Jednak mimo tego, dysponujemy jeszcze dodatkowymi środkami zabezpieczającymi przed ewentualną utratą danych, jak na przykład auto-save czy też podczas pracy wielopoziomowe undo. Decyzja twórców związana ze środowiskiem pracy wydaje się bardzo trafiona.

INTERFACE

Program wita nas mocno zmienionym interfejsem, przystosowanym do pracy w środowisku NT. Taki sam pozostał jedynie główny układ czterech ujęć budowanej sceny oraz panel komend umieszczony po prawej stronie ekranu. Ale nawet tu wprowadzono kilka innowacji. Tak więc pojawiły się dodatkowe przyciski ułatwiające dostęp do najczęściej używanych poleceń. Zaletą nowego interfejsu jest możliwość zmiany sposobu wyświetlania sceny z modelu siatkowego na cieniowaną Gourad'em, Flat'em bądź teksturowaną w każdym z widoków. Zastosowany we wszystkich modułach interfejsu mechanizm Drag&Drop znacznie przyspiesza pracę przy kopiowaniu i przenoszeniu obiektów.

ARCHITEKTURA

Projektanci z Autodesk wprowadzili kilka nowatorskich i rewolucyjnych rozwiązań, które sytuują Maxa w ścisłej czołówce produktów do tworzenia scen 3D. Obiektowa struktura programu umożliwia modyfikację każdego elementu na dowolnie wybranym poziomie jego projektowania. Bardzo efektywnym przykładem na to może być możliwość Maxa do płynnej regulacji ilości face'ów nawet po zakończeniu modelowania. Jest to możliwe, ponieważ program każdemu obiektowi przypisuje listę modyfikacji i deformacji do momentu jego stworzenia - listę tę możemy w dowolny sposób zmieniać. Kolejną zaletą w architekturze 3DS MAX jest możliwość animowania wszystkich parametrów obiektów, zaczynając od zmiany położenia



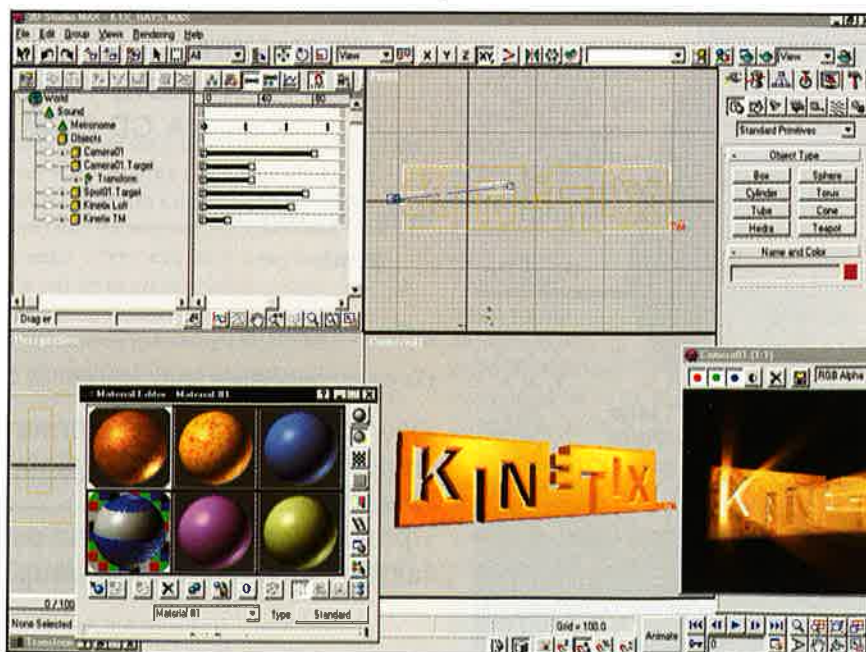
w przestrzeni i obrotów, a kończąc na parametrach mapowania i ustawieniach w Edytorze Materiałów. Wszystkie zmiany zobrazowane są za pomocą krzywych w Edytorze Ścieżek. Plug-ins'y zintegrowane są z całym programem. Dodajemy je podpinając ich funkcje do przycisków w interfejsie.

RENDERING I ŚWIATŁO

MAX oferuje nam rendering w 64-bitowym kolorze, dzięki czemu mamy możliwość uzyskania superrealistycznych odcieni z maksymalną rozdzielczością do 10000 linii na klatkę. Położono duży nacisk na efekty atmosferyczne (mgły, dym, poświaty). Rendering sieciowy umożliwia generowanie animacji poprzez Internet - do 10000 maszyn na jednej legalnej kopii produktu. Jednym z wielkich nowości w programie jest dodanie efektów atmosferycznych w światłach, co pozwala nam na przykład na symulowanie snopów światła we mgle.

EFEKTY SPECJALNE

Menu Space Warps zawiera 7 efektów, z których najważniejsze to: eksplozja ('rozsadzenia' dowolnego obiektu), przygotowanie animacji odbicia kropli wody od powierzchni, imitowanie falującej cieczy, ruchów podskórnych. To zaledwie fragment możliwości 3DS Maxa w tym zakresie, ponieważ każdy efekt można wykorzystać na różne sposoby i poprzez zmianę parametrów stworzyć



LANDS OF LORE

GUARDIANS OF DESTINY



coś zupełnie nowego. W podmenu Particle Systems zasymulowano efekty atmosferyczne takie jak deszcz, śnieg i różnego rodzaju strugi cieczy, aby uzyskać jeszcze bardziej realistyczne efekty - do wyżej wspomnianych efektów można podpiąć wiatr i grawitację. Użytkownicy poprzednich wersji zapewne pamiętają jak długo liczone były efekty wybuchów oraz dymu - tutaj odbywa się to błyskawicznie, a ponadto mamy pełną kontrolę nad procesem ich generowania, ponieważ możemy go obserwować na bieżąco na ekranie.

ANIMACJE

Editor Ścieżek (dawny Keyframer) uległ całkowitej przemianie. Dawniej używany kontroler TCB (tension,

continuity, bias), w MAX'ie stał się jednym z wielu, które wybieramy w zależności od zastosowań. Zamiast TCB możemy np. wykorzystać kontroler przesunięcia oparty na krzywych, z którym każda odpowiada za przesunięcie obiektu w jednym z wymiarów. Do Inverse Kinematic mamy dostęp bezpośrednio z menu lub po kliknięciu na guzik symbolizujący mięśnie. Firma Kinetix posunęła się tu jeszcze dalej - stworzyła dwa rewelacyjne procesy zwane Character Studio, które można dodać do Maxa.

EDYTOR MATERIAŁÓW

Nowością jest w pełni interaktywny edytor z zupełnie nową techniką tworzenia materiałów. Obiektowość MAX'a ukazała się w tym miejscu w pełnej krasie. Stopień skomplikowania materiału zależy w tej chwili już tylko od Ciebie. Można tworzyć materiały, które zawierają w sobie kolejne 'podmateriały', a te - następne i tak dalej aż do uzyskania dowolnie skomplikowanej struktury. Edytor materiałów w wersji MAX oferuje nam refrakcje, generowanie kolorowych cieni tworzonych przez obiekty transparentne, tworzenie materiałów dwu- i wielostronnych, gradientów, materiałów przestrzennych i animowanych.



3D Studio MAX, pomimo krótkiego okresu, jaki minął od daty jego ukazania się na rynku, na dobre zagościł już w firmach tworzących gry komputerowe. Przykładem może być Westwood, w którego słynnym hicie, Red Alert, szeroko wykorzystano możliwości dzieła Kinetix. Również Lands of Lore II zawiera animacje wygenerowane przy pomocy 3D Studio MAX. O wykorzystaniach programu w świecie gier, filmu, multimedii, reklamy można by pisać godzinami. W samych superlatywach wyrażali się o nim takie sławy jak geniusz grafiki komputerowej William Latham, Ken Ralson i Frank Foster z firmy Sony Pictures Imageworks, przedstawiciele Time Warner Interactive, Cryo, Bullfrog, Dreamworks i wszystkich tych producentów, których dzieła na długo utkwily nam w pamięci swoim hiperrealnym, komputerowo stworzonym pięknem. 3D Studio Max stał się po prostu produktem 'paradygmatycznym', który wyznaczył nowe obszary w świecie komputerowym. Obok Softimage jest to chyba najsłynniejszy tego typu program.

SEBASTIAN DRAGUN

Producent:

Kinetix

Dystrybutor:

Autodesk Polska
tel. (022) 431267

Minimalna konfiguracja:

Pentium 100, 32 MB RAM,
Windows NT, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

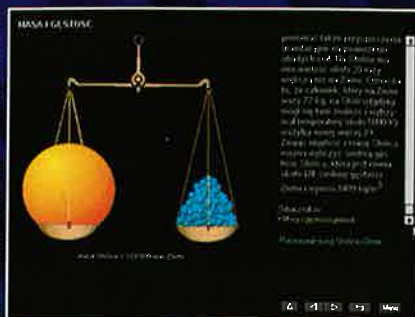
Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena:



3D STUDIO MAX

Programy astronomiczne cieszą się ostatnio dużym uznaniem wydawców. Nie tak dawno recenzowałem na łamach CDA doskonałą zachodnią encyklopedię RedShift 2. Dziś przyszła kolej na ZIEMIĘ WE WSZECHŚWIECIE, polskiej firmy Impresja. W przeciwieństwie do RedShift, jest to całkowicie polskie dzieło, tzn. wszystkie dostępne tam informacje są po polsku (czyli teksty, narracja i wykonanie animacji, bo zdjęcia pochodzą z archiwów NASA i wielu słynnych światowych obserwatoriów). Przy tworzeniu tego programu wykorzystano też materiały z Wielkiej Encyklopedii Geografii Świata. Za poziom merytoryczny Ziemi we Wszechświecie odpowiada prof. Edwin Wnuk z Obserwatorium Astronomicznego UAM w Poznaniu. Program ten adresowany jest zasadniczo do uczniów szkół średnich (i wyżej), ale też człowiek, który amatersko interesuje się astronomią, znajdzie tam dla siebie wiele interesujących materiałów.



Dział 2. Gwiazdy i materia międzygwiazdowa. Znajdują się tu następujące elementy: • gwiazdy (parametry fizyczne, diagram H-S, klasyfikacja widmowa, katalog gwiazd, mapa nieba: gwiazdozbiory i gwiazdy, powstawanie gwiazd, ich typy) • ewolucja gwiazd (protogwiazdy, narodziny, życie gwiazd, źródła energii, śmierć gwiazd) • Słońce jako gwiazda (podstawowe parametry, aktywność, związki Ziemia - Słońce) • układy gwiazdowe (układy podwójne i mnogie, gromady otwarte i kuliste, asocjacje gwiazdowe)



Dział 3. Układ Słoneczny. Składa się nań: • powstanie Układu Słonecznego (różne teorie na ten temat) • planety i ich księżyce (ogromna ilość danych na temat każdego obiektu!) • ruchy ciał w Układzie Słonecznym (obserwacje planet, teorie Ptolemeusza i Kopernika, prawa Keplera, wzajemne konfiguracje planet) • planetoidy (czym są planetoidy, historia ich odkrycia, najważniejsze i największe planetoidy) • struktura

Ziemia i Wszechświat



Po prawej:
Układ Słoneczny
w pełnej krasie

Dane w tej aplikacji podzielone są na 5 zasadniczych działów, z których każdy zawiera szczegółowe informacje o dziejach i powstaniu Wszechświata.

Dział 1. Wszechświat. Tu wyróżniamy kilka rozdziałów: • nasza galaktyka (struktura, budowa, ruch wirowy Galaktyki, miejsce Słońca w Galaktyce) • struktura Wszechświata (co to jest Wszechświat, jak jest zbudowany, odległości we Wszechświecie, rozkład materii) • ewolucja Wszechświata (co to jest kosmologia, modele ewolucji, teoria Wielkiego Wybuchu, ewolucja galaktyk, przyszłe losy Wszechświata) • galaktyki (klasyfikacja, dynamika galaktyk, galaktyki aktywne)





Układu Słonecznego (wielkie i małe ciała w Układzie, materia międzyplanetarna, sztuczne ciała w Układzie) • meteory, meteoryty, meteoroidy (czym są dane obiekty, skąd się wzięły, najważniejsze kraterzy meteorytowe na Ziemi) • komety (właściwości, komety jednopojawieniowe i okresowe, budowa, najświeższe komety) • inne układy planetarne (tak!!! - mamy tu już zawarte najnowsze dane o odkryciu planet wokół innych słońc - brawo!)

Dział 4. Instrumenty astronomiczne
• obserwatoria astronomiczne (przegląd ważniejszych obserwatoriów w Polsce i na świecie) • teleskopy ziemskie (podział na refraktory i reflektory, wielkie współczesne teleskopy, radioteleskopy) • teleskopy kosmiczne (teleskop Hubble'a, obserwacje w podczerwieni, ultrafiolecie, promieniach X i gamma)

Dział 5. Ziemia • sztuczne satelity (co to jest, orbity, kosmiczne "śmieci") • atmosfera Ziemi (budowa, skład chemiczny, rola ozonu, wpływ atmosfery na obserwacje astronomiczne) • magnetosfera Ziemi (pole magnetyczne Ziemi, kształt magnetosfery, pasy Van Allena, zorze polarne) • budowa fizyczna i figura Ziemi (parametry, budowa wewnętrzna, ruchy płyt tektonicznych, pływy oceaniczne i pływy skorupy ziemskiej, rola sztucznych satelitów w badaniach geodezyjnych

ROLA SATELITÓW W BADANIU ZIEMI



Wśród bardzo licznych zastosowań sztucznych satelitów szczególne znaczenie mają globalne badania Ziemi. W innych rozdziałach wspomina się o kilku tego typu zastosowaniach – na przykład do wyznaczania kształtu i rozmiarów Ziemi, badania ruchu kontynentów oraz ciągłego monitorowania ruchu obrotowego naszej planety. Wspomniano również o zastosowaniu do badań oceanograficznych satelitów ERS i TOPEX. Satelity stosuje się także w wielu innych badaniach naukowych – na przykład

Satelita Topex/Poseidon umieszczony na orbicie wokółziemskiej w roku 1992, przeznaczony do badań oceanów

Opinia Krzyska

Miałem okazję recenzować drugą encyklopedię tej samej firmy i stwierdzam, że dobre wrażenie pozostało. Co prawda kilka elementów jest tu rozwiązane gorzej, irytuje też brak hipertekstu, którą to wadę wytknąłem "Zamkowi Królewskiemu", czy też wspomnianego przez kolegę braku powiększenia mapy nieba (w "zamku" można było powiększać większość obrazków). Widac jednak postęp na rynku polskich encyklopedii, a produkty firmy Impresja są tego dobrym przykładem.

i geofizycznych) • ruchy Ziemi (ruch obiegowy Ziemi wokół Słońca, ruch obrotowy, precesyjno-nutacyjny, ruchy biegunów).

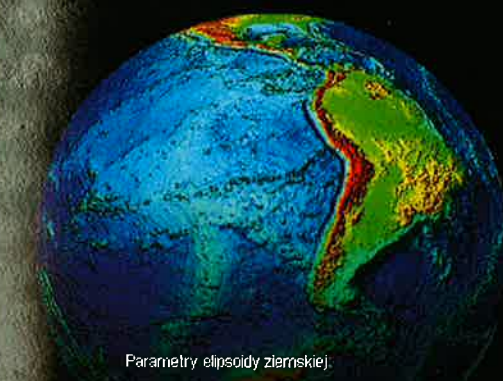
Naturalnie to tylko nader powierzchowna klasyfikacja, ponieważ każdy z tych rozdziałów nieustannie rozgałęzia się na kolejne coraz bardziej szczegółowe zagadnienia. Ale sami widzicie, że poruszono tu ogromny zakres wiedzy.

Bardzo rozbudowany rozdział 5 jest szczególnie pożyteczny dla ludzi uczących (się - lub nauczających innych) geografii. Będzie on znakomitą pomocą dydaktyczną dla nauczycieli, ponieważ bardzo przystępnie i obrazowo ukazuje wiele skomplikowanych procesów zachodzących na naszej planecie (a także w jej głębi i w pobliskiej przestrzeni kosmicznej). Warto też wyróżnić (w dziale nr 2 - Układ Słoneczny) informacje o pozaziemskich układach planet (choćby z tej przyczyny, że pierwszy taki układ został odkryty przez polskiego astronoma). Tych danych nie znalazłem w żadnym innym programie astronomicznym. Już choćby za to należy się dziełu Impresji duży aplauz (za trzymanie ręki na pulsie wydarzeń).

Całość podanych informacji zilustrowana jest setkami zdjęć rysunków i rozmaitych wykresów, a także filmami wideo i animacjami komputerowymi. Szkoda, że spora część filmów, opatrzonych zwykle ciekawym narracyjnym komentarzem, jest czarno-biała. Animacje komputerowe w większości nie są zbyt porywające, choć nie brak tam doskonałych epizodów (jak np. błyskawiczna wyprawa dookoła świata, gdzie oblatujemy wszystkie

Po lewej w głębi: Wbrew powszechnym poglądom Ziemia wcale nie jest kulą, co nie oznacza jednak, że jest płaska. Czym jest Ziemia? Zobaczcie sami.

ELIPSOIDA ZIEMSKA



Parametry elipsoidy ziemskiej:

położenie a	6378,137 km
położenie b	6356,752 km
obrotowa f	1/298,257
parametr grawitacyjny GM	398 600,5x10 ⁹ m ³ /s ²
prędkość obrotowa ω	7,292 115x10 ⁻⁵ rad/s

Wyznaczenie parametrów elipsoidy najlepiej opisującej glob ziemski wymagało bardzo znużących pomiarów geodezyjnych. W 1841 r. Friedrich W. Bessel po raz pierwszy wyznaczył elipsoidę ziemską na podstawie pomiarów wykonanych w Europie. Stała się ona na wiele lat powierzchnią odniesienia dla pomiarów geodezyjnych. Na kontynencie amerykańskim taką rolę odgrywała elipsoida wyznaczona w 1866 r. przez Alexandra R. Clarka. Wyznaczone na różnych kontynentach elipsoidy Bessela i Clarka nie pokrywały

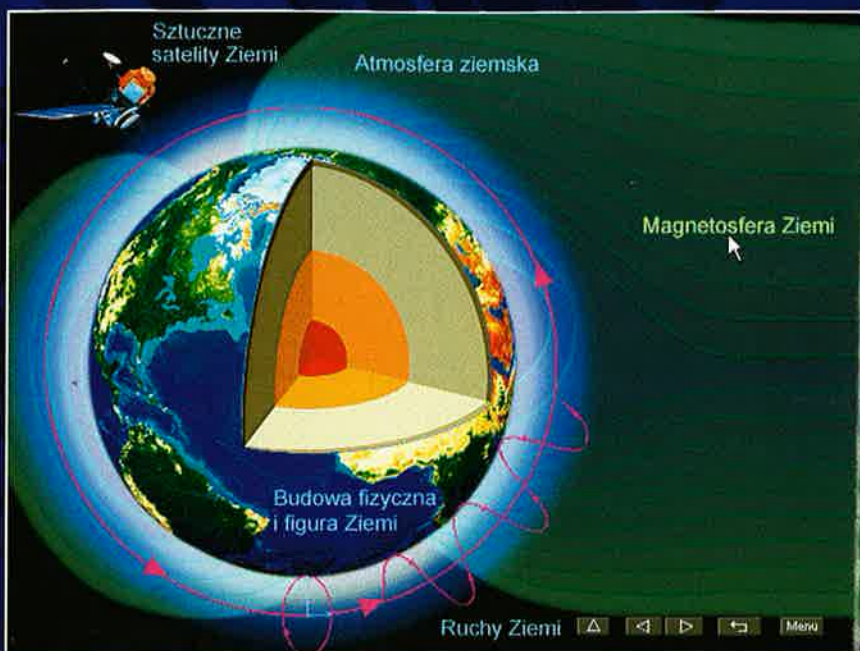
Ukształtowanie powierzchni Ziemi. Kolorem fioletowym oznaczono obszary położone najniżej (głębiny morskie), czerwonym - położone najwyżej (łańcuchy górskie)

Po prawej w głębi:
A tu widać dokładnie
to co oferuje nam
program: Ziemię
i Wszechświat.

kontynenty, często zniżając się tuż nad powierzchnię Ziemi - to robi wrażenie!). Zdjęcia prezentowane są w grafice SVGA i true-color, dzięki czemu wyglądają bardzo efektownie. Możliwe jest odpalenie tego programu w trybie 256 kolorów, ale należy liczyć się wtedy z odczuwalnym spadkiem jakości fotografii. Wiele z zawartych w tym programie informacji odczytywanych jest przez profesjonalnego narratora. W programie tym dostępna jest też mapa nieba. Trzeba jednak powiedzieć, że nie jest to zrealizowane w sposób, który mógłby (po Red Shift) zaszokować. I owszem, mamy na mapie wszystkie ważniejsze obiekty (gwiazdy, gwiazdozbiory, obiekty w głębokim kosmosie), ale brak mi tu możliwości zoomowania wybranego fragmentu nieba czy symulowania obserwacji za pomocą lunety czy też filtrów umożliwiających "odsianie" nie interesujących nas ciał niebieskich. Raczej niewiele tu interaktywności - przypomina to bardziej przeglądanie "papierowego" atlasu nieba. Do dyspozycji użytkownika jest indeks gwiazd i gwiazdozbiorów. W tym drugim

"Polska multimedialna encyklopedia astronomiczna. Profesjonalne wykonanie, ogromna ilość danych. Znakomita pomoc dydaktyczna i cenny nabytek dla miłośników obserwacji nocnego nieba."

przypadku zastosowano (z punktu widzenia laika) niezbyt szczęśliwą metodę uszeregowania ich wedle alfabetu - tzn. sama metoda jest OK, ale czemu za podstawę wzięto nazwę łacińską? (choć w nawiasach podane są też nazwy polskie). Laik czy początkujący astronom- amator pragnący np. znaleźć gwiazdozbiór Wielkiej Niedźwiedzicy przecież nie musi wiedzieć, że trzeba szukać Ursa Major. Pozostaje mu więc przeglądanie "jak leci" całego spisu. A przy okazji: spróbujcie znaleźć tam gwiazdozbiór Skorpiona! Szkoda też, że kliknięcie na jakimś obiekcie nie daje w rezultacie choćby skrótowej informacji na jego temat. Co jeszcze znajdziemy w tej aplikacji? Naturalnie słownik astronomiczny (obszerny). Szkoda tylko, że nie powiązano występujących tam informacji z dostępnymi w programie zdjęciami. Na pewno zwiększyłoby to atrakcyjność korzystania z zawartych tam danych i ułatwiło przyswojenie wiedzy. Zdjęcia zgrupowano za to w odrębnym specjalnym katalogu: do wyboru mamy indeks z grupami tematycznymi, a poniżej widać miniaturki zawartych w danej grupie zdjęć. Dzięki temu możemy szybko wyszukać interesujący nas obiekt. W sumie 1500 fotografii (z opisem) podzielonych na 78 kategorii! Dziwi mnie fakt, że w podobny sposób nie



zorganizowano katalogu sekwencji wideo. Ba - tam w ogóle nie ma żadnego takiego katalogu! A przecież sekwencji jest na tyle pokaźna ilość, że taki katalog byłby bardzo przydatny. Instrukcja - choć na pierwszy rzut oka nieco skrótowa, w pełni wystarcza do opanowania zasad obsługi tego programu. Inna rzecz, że sama obsługa jest w sumie prosta jak drut - wystarczy po prostu kliknąć na odpowiednim gadżecie: dalej, z powrotem, powrót do nadrzędnego katalogu, powrót do spisu treści, zaś gadżet menu wywołuje dodatkowe opcje: indeks, spis treści, mapa nieba itp, więc nie trzeba mieć przed nazwiskiem tytułu magistra by błyskawicznie się w niej zorientować. Interesujące nas tematy możemy odnaleźć w dwójki sposób: wybierając dział, potem odpowiedni rozdział, a następnie wędrując po kolejnych ekranach, poszukując interesującego nas zagadnienia. Szybciej i wygodniej poruszamy się po programie korzystając z rozbudowanego spisu treści. Zachowano w nim podział na działy, rozdziały i poszczególne zagadnienia, więc wystarczy tylko kliknąć na wybraną pozycję... i już tam jesteśmy. Wszystko gra? W sumie tak, ale przyciski sterujące programem mogłyby być jednak nieco większe. To w sumie drobiazg, lecz zmuszony zostałem do nieco na dłuższą metę męczącego precyzyjnego "dziubania" myszką. Szkoda więc, że do obsługi nie wykorzystano klawiszy kursora. Byłoby to

znaczące ułatwienie (łatwiej i wygodniej stuknąć w klawisz niż stale manipulować myszką). I tyle o wadach. W sumie (może poza brakiem katalogu sekwencji wideo i nieczytelną mapą nieba) są one na tyle nieistotne, że nie utrudniają w znaczący sposób korzystania z programu.

Podsumowując: jest to dobry i godny polecenia produkt. Informacje są wyczerpujące i podane w przystępny sposób. W porównaniu z zachodnimi wydawnictwami poświęconymi astronomii Ziemia we Wszechświecie prezentuje się jako program na poziomie, aczkolwiek nieco uboższy pod względem "multimedialnych bajerów" (filmy, animacje, interakcje) i odrobinę niedopracowany pod względem przyjazności obsługi. Pod względem merytorycznym zaś jest w pełni konkurencyjny (a momentami nawet wyprzedza konkurencję - vide "inne układy planetarne" czy bardzo rozbudowany dział "ziemski", a także liczne polonica). No i należy pamiętać, że jest on całkowicie po polsku, co na pewno jest istotne dla ludzi nie władających (w ogóle lub wystarczająco biegle) językiem angielskim. Szczególnie polecam go tym, dla których astronomia jest czymś więcej niż tylko jedną z wielu zupełnie obcych dziedzin wiedzy.

JERZY POPRAWA

Producent:

Impresja/Stratus

Dystrybutor:

Zakład Informatyczny Stratus
tel. (061) 142773

Minimalna konfiguracja:

486DX/66, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 164,70 zł

"WALDI" Hurtownia programów

51-151 WROCŁAW

ul. J. Klaczki 4/1

tel. (0-71) 325 24 58

(0-71) 44 36 02 w. 35

(0-90) 34 25 50

Sprzedaż wysyłkowa
Termin wysyłki 48 godzin

Koszty wysyłki 5 zł

Pełna oferta (w tym na Amigę i Sony PSX)

po przesłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem za 80 gr.

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR FIRM : IPS, LICOMP, CD-PROJECT, MIRAGE I INNYCH

PRZY ZAKUPIE 2 PROGRAMÓW RABAT 5%

PRZY ZAKUPIE 3 PROGRAMÓW RABAT 10%

**POLECAMY ZAKUPY W NOWYM SKLEPIE WE WROCŁAWIU PRZY ULICY
ŚW. MIKOŁAJA 56/57 (OBOK KSIĘGARNI ELEKTRONIKA)**

PC CD-ROM	CENA	PC CD-ROM	CENA	PC	CENA	PC	CENA
3D Atlas polska wersja	146.00	Machiavelli	39.00	2 * 2	30.00	LIGA POLSKA MANAGER	39.00
3D Skulls Of The Toltecs	35.00	tel. Magic Carpet 2	39.00	ABC ARYTMETYKI	22.00	LINKS - BRYDŻ	25.00
A-Train	122.00	Mechwarrior 2	164.00	ADDICTION	11.00	LITERAT	55.00
A.D. 2044	138.00	Mega Pak 6	159.00	AKORD	43.00	LITERKI CYFERKI 3.0	27.00
AD & D Blood & Magic	140.00	Megarace	25.00	Alien breed tower ass.	59.00	MACHINES	17.00
Admiral Sea Battles	61.00	Megarace 2	134.00	ARCADE POOL	32.00	MANAGER PIŁKARSKI	29.00
Air power	84.00	Mephisto Genius 2- Szachy	146.00	ARNIE 2	29.00	MANHUNTER 2	25.00
Alien Bredd Tower Assault	118.00	Metal Rage	129.00	ATLAS ŚWIATA 2.0	31.00	MAPA EUROPY	25.00
Alien odyssey	129.00	Millenia	39.00	AUTO KATALOG	6.00	MAPA NIEMIEC	25.00
Alien Trilogy	177.00	Moje Pierwsze ABC	89.00	BASTION	44.00	MAPA POLSKI	25.00
Alone in the Dark Trilogy	103.00	Multibee kurs angielskiego	127.00	BATTLE ISLE 1	29.00	MATEMATYKA kl. 3-4	20.00
Anvil of down	110.00	Muppet Tresure Island 2	164.00	BUZZ ALDRINS RACE	21.00	MATEMATYKA kl. 7-8	27.00
Ardennes	119.00	Napoleon	61.00	BODY SLAM WRESTLING	29.00	MATMA 1-2 ŚREDNIA SZK.	55.00
Armored Fist 2	119.00	NBA 97	61.00	BORUTA	6.00	MATMA 1-4 ŚREDNIA SZK.	67.00
Assault Rigs	88.00	NBA jam	61.00	BRIDGE CHALLENGER	74.00	MEGA BLAST	15.00
Atlas swiata wyd. 3	68.00	Net Zone	134.00	BULLY S SPORTING	6.00	MEGALOMANIA	29.00
Avalon Classic	146.00	Network a4	61.00	BURNTIME	40.00	MISTRZ ARYTMETYKI	20.00
Azraels Tear	88.00	NHL Hockey 97	134.00	BUZZ ALDRINS RACE	24.00	NIEMIECKI DLA DZIECI	36.00
Battle Isle 3	129.00	Normality	145.00	CADEVER	25.00	NIENAWIDZĘ ORTOGRAFII	20.00
Battle Cruiser 3000	140.00	Oksfordzka Encyklopedia Historii Świata	120.00	CANNON FODDER	49.00	OPERATION STEALTH	25.00
Big Red Racing	155.00	Olympic Soccer	140.00	CJ ELEPHANT	6.00	ORTOGRAFIA PRO	20.00
Blam Machinehead	56.00	Olympic Games	145.00	CJ IN THE USA	6.00	ORTOMANIA	23.00
Broken Sword	61.00	Orion Burger	91.00	CLASSIC COLLECTION	24.00	OSCAR	30.00
Bud Tucker	61.00	Pandora Directive	155.00	CRAZY CARS 2	20.00	OVERDRIVE	42.00
Burn Cycle	61.00	Pinball Construction	69.00	CRYSTALS OF ARBOREA	11.00	PINBALL ILUSION	59.00
Catz	87.00	Polskie Fonty z licencją	49.00	DALEK ATTACK	11.00	PITAGORAS	35.00
Chaos Control	87.00	Power house	39.00	DAWN PATROL	47.00	POLANIE	44.00
Chessmaster 5000	156.00	Premier manager 3	156.00	DEMON BLUE	15.00	POLONISTA	35.00
Chronicles of the sword	49.00	Privater 2 - The Darkening	67.00	DJ PUFF	36.00	POP DEUTSCH , ENG, FRAN,	39.00
Command & Conquer Red Alert	92.00	Profesor Henry	85.00	DREAM WEB	60.00	PRAWO JAZDY	36.00
Command&Conquer Covert oper.	134.00	Quake	145.00	EDUKACJA ZESTAW	49.00	PRAWO KRWI	29.00
Conqueror	134.00	Quantum Gate 2 - vortex	40.00	EKSPERYMENT DELFIN	30.00	QUEST FOR GLORY 1	20.00
Creatures	119.00	Race Mania	64.00	EPIC	39.00	R-ACTIV	6.00
Crusader No Regret	150.00	Rally Championship	134.00	F-29 RETALIATOR	29.00	RALLY CHAMPIONSHIPS	35.00
Deadline	61.00	Rama	61.00	FIRST SAMURAI	53.00	RETURN OF PHANTOM	11.00
Deadlock	145.00	Raven Project	89.00	FOOTBALL GLORY	35.00	SABRE TEAM	11.00
Defcon 5	135.00	Rayman	146.00	FRANCUSKI DLA DZIECI	35.00	SHADOW CASTER	24.00
Destruction Derby 2	155.00	Ripper	138.00	FRANKO	25.00	SKAUT KWATERMASTER	43.00
Deus	69.00	Safecracken	138.00	FUTURE WARS	26.00	SLATER MAN	29.00
Discoword 2	95.00	Scorched Planet	138.00	GAMES THE ESPANA	23.00	SOCCER SUPERSTAR + PIŁKA	35.00
Duke Nukem - Nuke It	61.00	Settlers 2	138.00	GEOGRAFIA	15.00	SOŁTYŚ	43.00
Dungeon Master 2	108.00	Shattered Steel	61.00	GEOMETRIA	39.00	SPACE QUEST	20.00
Earth Worm Jim 2	134.00	Shivers	145.00	HANNIBAL	35.00	SPEEDWAY MANAGER 96	44.00
Earthsiege 2	37.00	Silent hunter	134.00	HAROLDS MISIION	6.00	STALOWE NERWY	43.00
Edukacyjna kolekcja	61.00	Silent Thunder	99.00	HARPY	23.00	STAR CRUSADER	24.00
Elephant	125.00	Sim-Ant	70.00	HISTORIA	25.00	STARBLADE	11.00
Elk Moon Murder	66.00	Słownik PWN Języka Polskiego	85.00	HOYLE BOOK OF GAMES	49.00	STORM MASTER	11.00
Encyklopedia Broni	99.00	Smocz Historie	119.00	HYPER SŁOWNIK	29.00	SZKOLNY ATLAS POLSKI	100.00
Encyklopedia kosmosu	69.00	Smurly	39.00	INTERNATIONAL SOCCER	23.00	ŚWIRUS	40.00
Encyklopedia Malarstwa	108.00	Space buck's	61.00	JĘZYK ANGIELSKI	23.00	TEENAGENT	49.00
Encyklopedia of Nature	108.00	Star Control 3	99.00	JĘZYK NIEMIECKI	49.00	THEATRE OF WAR	11.00
Encyklopedia of Science	88.00	Swiv	70.00	KA-50 HOKUM	49.00	TYRIAN	43.00
Encyklopedia Przyrody V 2	240.00	Syracuse Lang. With Voice	61.00	KAJKO I KOKOSZ	49.00	UŁAMKI	20.00
Encyklopedia Multimedialna PWN	61.00	Tatcom	61.00	KINGS TABLE	11.00	WAS IST DAS	20.00
Entomorph	150.00	Tekwar	140.00	KOSMOS	43.00	WHIZZ	30.00
Eraser Turanbout	180.00	The Darkening	160.00	KURS PRAWA JAZDY	11.00	WORLD RALLY FEVER	72.00
Euro Fighter 2000 Super	399.00	Theme Hospital	140.00	KWIK SNAX	41.00	YOU AND ME 1, 2	47.00
Euro Plus + Profesjonal Pack	90.00	Thexder	48.00	LAMBORGHINI			
Evolution - scenariusze do Civiliz.2	146.00	Thunderscape	61.00				
F-22 Lighting	146.00	Time Commando	134.00				
FIFA Soccer 97	67.00	Time gate Knight Chase	61.00				
Fire Wind	49.00	Tomb Raider	140.00				
Fly & Drive	61.00	Toonstruck	160.00				
Frankenstein	146.00	Total Mania	134.00				
Gabriel Knight 2	146.00	Touche PL	110.00				
Gene Machine	134.00	Tunnel B1	140.00				
Gene Wars	146.00	UEFA Champions League	168.00				
Gettysburg	110.00	Ultimate sex guide	108.00				
Grand Prix 2	134.00	Urban Runner	146.00				
Harvester	155.00	US Navy Fighters 97	61.00				
Hind	145.00	Versailles 1685	169.00				
Historia Świata v.2	39.00	Virtua Fighter	61.00				
Inca collection	61.00	Virtual cat	61.00				
International tenis	134.00	Virtuoso	145.00				
Jais	169.00	Warcraft 2	180.00				
Jak to działa ?	36.00	Warcraft 2 De Luxe	79.00				
Katalog Płyty CD-ROM	37.00	Warcraft 2 - levele	122.00				
Koshan konspiracy	129.00	Waterloo	61.00				
Krazy Ivan	99.00	Wetlands	119.00				
Lands Of Lore 2	134.00	Wipeout	140.00				
Low Leon - polska gra I	149.00	Wladca Wymiarów	86.00				
Lighthouse	220.00	Wooden Ships & Iron Men	61.00				
Lingua Land	99.00	World Rally Fever	37.00				
Lingua Land Wielojęz.	61.00	XS	78.00				
Lion	61.00	Z					
Load Star	61.00	Zephyr					
Lords of Realm 2	61.00	Zwierzaki					

Po prawej w głębi: Przyjazna obsługa i funkcjonalne menu to jeden z większych atutów tego programu.

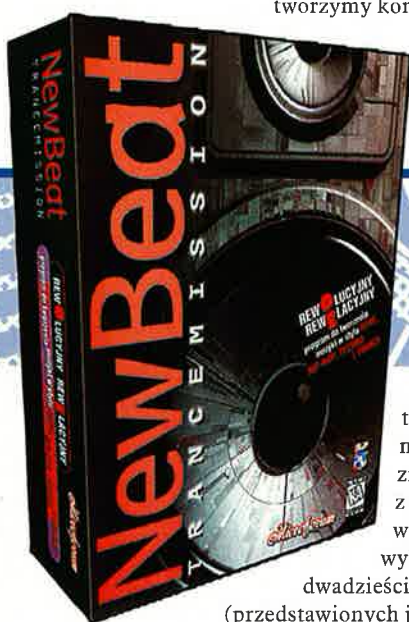
Każdy potencjalny nabywca karty muzycznej zapraǳnie pewnego dnia zrobić coś więcej, niż tylko odpalić kolejną muzykę z gry. Pomyśli sobie - może by tak samemu coś skomponować, może uda się stworzyć klimatyczny kawałek rodem z Descenta czy Crusadera. Niestety wielu ludzi szybko zarzuca swoje próby, gdyż posiadane programy do tworzenia muzyki są zbyt skomplikowane i wymagają dużej wiedzy muzycznej. Na ratunek pospieszyli autorzy pakietu o wdzięcznej nazwie New Beat Trancemission i przygotowali zestaw kilku programików, dzięki którym w szybki i przyjemny sposób można stworzyć utwory techno, rap, hip-hop itp. Nie potrzebne jest wykształcenie muzyczne ani znajomość nut - program jest niesamowicie prosty w obsłudze i nawet dwuletnie dziecko poradzi sobie z nim.

Po zainstalowaniu (Win95, NT) New Beat oferuje trzy programy: Trancemission, Sound Warp i Fuse Box. Każdy z nich może być uruchamiany jako samodzielny program, ale istnieje też możliwość odpalania pozostałych pakietów jako podprogramów. Trancemission jest głównym programem i to właśnie w nim tworzymy kompozycje.

Wyglądem i sposobem działania przypomina



wysłać znajomym lub do radia (wszystkie próbki zawarte na płycie stają się naszą własnością w momencie zakupu i ich odtwarzanie publiczne nie jest zabronione prawnie). Proste, no nie? To jak zabawa w DJ'a: tworzenie własnych miksów i bez obaw, że utwór będzie fałszował lub gubił się w takcie... wszystkie wav'y zawarte na płycie cechują się taką samą tonacją i taktowaniem. Na płycie znajduje się też kilka przykładowych kompozycji, dzięki którym sprawdzamy jak komponują inni. Gdy już znudzą nam się sample zawarte na płycie, możemy dodać własne



trochę stół mikserski zmieszany z magnetofonem wielośladowym. Do wyboru mamy dwadzieścia ścieżek

(przedstawionych jako ponumerowane klawisze), do których przypisujemy dźwięki (próbki w formacie .wav) znajdujące się na płycie. Znaleźć tam możemy szeroką gamę sekwencji perkusyjnych, basów, stringów, efektów specjalnych typu okrzyki, rozbite szklanki, kobiecy śpiew. Z uwagi na fakt, że nie każdy użytkownik posiada 16 Mb pamięci, autorzy stworzyli wav'y w różnej jakości próbkowania: mamy więc zestaw próbek monofonicznych ośmiobitowych w częstotliwości 22KHz, są też 22KHz 8 Bit Stereo i 22KHz 16 Bit Stereo. Wiadomo, że próbki 8 bit zajmują o wiele mniej pamięci w komputerze, ale

jednocześnie ich jakość jest znacznie gorsza. Kiedy już wybierzemy odpowiadające nam brzmienia (bądź banki brzmień), możemy rozpocząć komponowanie. Pod każdym z dwudziestu klawiszy mamy jakiś dźwięk, wystarczy więc włączyć opcję zapisu i przyciskać je w dowolnej kolejności włączając bądź wyłączając daną próbkę. Gdy już uznamy, że utwór jest zakończony, możemy bez problemu go odsłuchać, przy czym istnieje możliwość wprowadzania zmian na bieżąco. Gdy efekt nas nie satysfakcjonuje, możemy do już istniejącego kawałka dograć kolejne ścieżki (maksymalnie cztery). Skończony utwór można zgrać jako wave'a (tego osobiście nie radzę, gdyż wówczas zajmowałby kilkadziesiąt megabajtów na naszym twardzielu) bądź w formacie .nbt (adekwatne do .mid'a w Cubase lub songu w protrackerze). Możemy również nagrać utwór na kasetę i puścić na dyskotecę,

brzmienia. Pozwala na to program Sound Warp służący do nagrywania głosu, sekwencji z płyt CD czy też z kaset magnetofonowych i poddawania ich obróbce. Program daje możliwość nałożenia różnego rodzaju pogłosów (echo, reverb, chorus), wzmacniania bądź ściszenia próbki, odwracania i konwersji formatu. Niestety, aby móc wykorzystać nasze próbki w głównym module New Beat'a, musimy je odpowiednio zmodyfikować. Autorzy bardzo rygorystycznie podeszli tutaj do tematu, więc nasza próbka musi trwać dokładnie 2, 4 lub 8 sec i znajdować się w ogólnie ustalonym katalogu. Każda inna długość trwania nie będzie uwzględniana przez program... a szkoda. Sound Warp jest niezbyt rozbudowany i niewiele można w nim zrobić - w porównaniu z takimi Cool czy Sound forge wypada po prostu kiepsko. Należy go traktować raczej jako prosty dodatek do głównego modułu. Do

W transie



omówienia pozostał jeszcze trzeci moduł, Fuse Box. Program ten umożliwia tworzenie w prosty sposób własnych sekwencji perkusyjnych. Do wyboru mamy 14 odpowiednich instrumentów: kilka rodzajów „stopek” (kick), werble (snare), hihaty, crashe, scrache itp. Sekwencję montujemy stawiając w odpowiednich miejscach edytora kropki, potem wystarczy tylko zgrać ją jako dwu- lub czteroszekundowego wawa i już możemy go wykorzystać przy tworzeniu własnego utworu. Wadą można tu nazwać brak możliwości podmiany zestawów perkusyjnych, przez co przy wykorzystywaniu ciągle tych czternastu barw, edycja na dłuższą metę staje się nużąca. Nie sądzę, żeby rozwiązanie tego było jakimś wielkim problemem dla producenta, a dodatkowe banki perkusyjne na pewno przyczyniłyby się do wzrostu atrakcyjności całego programu.

No cóż, w tym miejscu przydałoby się małe podsumowanie. Przy New Beat Trancemission spędziłem kilka ładnych godzin i miałem przy tym kupę zabawy. Program jest naprawdę prosty, a efekty jego pracy można przyrównać klasą do utworów Prodigy, Future Sound of London czy Chemical Brothers. Każdy

posiadacz komputera chcący zakosztować uroków komponowania, może bez oporów skorzystać z tego narzędzia. New Beat ... może być dobrym wstępem dla wszystkich początkujących muzyków. Daje możliwość przyjrzenia się jak powstaje rytm i jak należy tworzyć utwór,



aby był jak najbardziej urozmaicony. Bogata biblioteka dźwiękowa może również być bardzo przydatna przy tworzeniu kompozycji pod innymi programami (np: Cubase, Fast Tracker, Scream Tracker) bądź też przy programach windows'owych. New Beat nie jest jednak doskonały i (jak każdy inny program) ma jakieś wady. Pierwsze, co mi się rzuciło w oczy, to problemy z obsługą gravis'a. Próbowalem na dwóch różnych komputerach i trzech różnych GUS'ach i efekt był zawsze ten sam: zawieszenie systemu. Mam nadzieję, że ten problem został usunięty (do testów otrzymałem beta-version), w przeciwnym wypadku posiadacz karty muzycznej tego typu nie pobawią się programem. Kolejna rzecz to dość



Opinia Liftera

Cóż, ja zawsze chciałem być muzykiem, ale niestety Bozia talentu nie dała. Dlatego z wielką satysfakcją stwierdzam, że nawet tacy ludzie jak ja mogą - przy wykorzystaniu tego programu - skomponować utwór, który "ma ręce i nogi". Sam byłem pod wrażeniem tego, co udało mi się złożyć w ciągu niecałej godziny zabawy. Program ten mogę więc polecić tym wszystkim, którym "w duszy gra" ale nie potrafią tego zapisać w nutach czy choćby przełączyć na patterny Fast Trackera. Jest też doskonały dla ludzi, którzy dopiero raczkują w dziedzinie tworzenia komputerowej muzyki.

wygórowane wymagania sprzętowe programu. Owszem, program działa już na 486 dx/66 8 MB pamięci, ale tak naprawdę pobawić się można dopiero na Pentium 100 z 16 MB Ram. W przypadku Windows NT miksowanie próbek następuje z lekkim opóźnieniem, co powoduje załamywanie się linii melodycznej. Mam nadzieję, że w przyszłości twórcy New Beat Trancemission zrobią kolejny krok na przód i przygotują cośik dla miłośników jazz'u czy też blues'a, czego sobie i Wam wszystkim życzę.

SCORPIK



Producent:

Microforum

Dystrybutor:

Techland

tel. (064) 347813

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

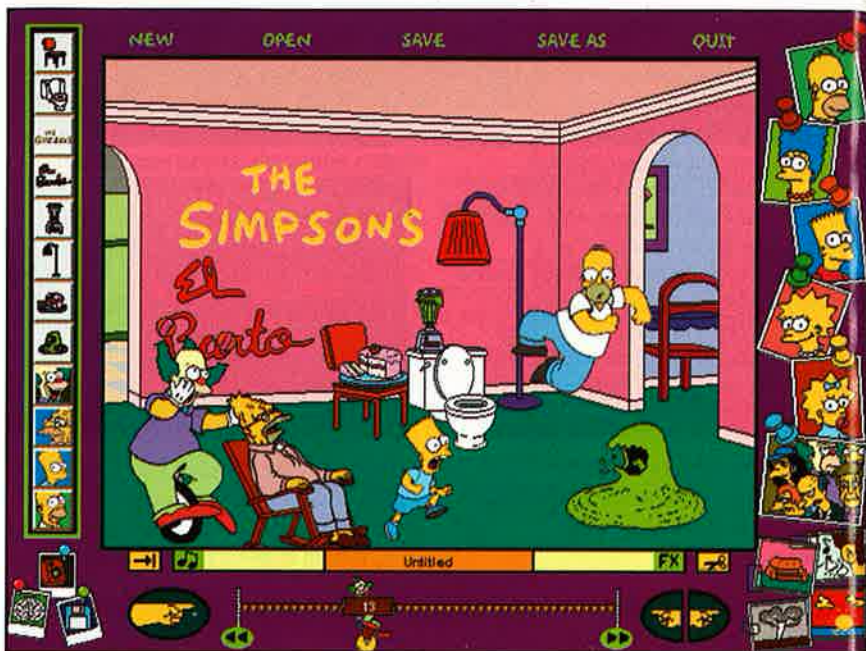
Cena: 87,00 zł

Zrób Simpsona

Film "The Simpsons" był chyba największym kreskówkowym przebojem w polskiej TV. Nie rozumiem więc faktu zniknięcia przygód niesamowitej i pomyłonej rodzinki z ekranów naszych telewizorów. Czy przyjdzie nam jeszcze spotkać gamoniowatego Homera, cierpliwą Margie czy ich wspaniałego syna Barta? Ależ tak, otrzymacie! I spojrzcie na najnowsze dzieło firmy Electronic Arts - **SIMPSONS CARTOON STUDIO** - program do tworzenia scenek animowanych, z rodziną Simpsonów w roli głównej (role drugoplanowe okupują: kłown Krusty, jędzowaty szef Homera albo jego kumpel - flejtuch, itp.). Filmy tworzymy za pomocą łączenia gotowych sekwencji ruchu wybranych postaci, ubarwiamy je tematami muzycznymi z filmu oraz efektami dźwiękowymi i samplami mowy, a także rozmaitymi ozdobnikami i efektami video; istnieje też możliwość (choć niestety nie w demie) zgrania całej animki i odtworzenia jej także poza programem.

Grafika SCS utrzymana jest w charakterystycznej konwencji o "brzydkiej" kresce. Obsługa aplikacji jest bardzo prosta. Problem może stanowić natomiast nie funkcja jakiejś ikonki, co jej twórcze wykorzystanie. Np. w jaki sposób zmusić postać by nie dreptała w miejscu, a przeszła przez ekran? Dlatego poniżej znajdziecie krótki poradnik pt. "Jak zrobić własny film".

Zainteresowanych prosimy o chwilkę skupienia. Na początek omówimy organizację ekranu (a przy okazji powiemy nieco więcej o samym programie). Po uruchomieniu SCS widzimy rzeczy następujące: po lewej stronie pionową ramkę podzieloną na 12 części. Jest to jakby "bank", w którym będziemy magazynować wybrane sekwencje. Wynika więc stąd, że w naszym filmie nie może być wykorzystane więcej niż 12 elementów na raz. Wydaje się, że to bardzo mało - ale bez strachu. To w pełni wystarcza, by zaimować naprawdę długie i skomplikowane ujęcia. A to dlatego, że np. animując postać Homera zajmujemy w banku jedno miejsce - ale możemy tam umieścić WSZYSTKIE sekwencje, w których bierze udział Homer. Podobnie jest z każdym innym elementem filmu. Tym samym liczba możliwych do wykonania na ekranie kombinacji wzrasta w ogromny sposób. Poniżej znajdziemy trzy ikonki: kolumna (poziom głośności



dźwięku), mózg (czyszczenie pamięci komputera) i ikonkę dyskiety. Ta ostatnia umożliwia (w teorii) zgranie sekwencji w formacie możliwym do uruchomienia przez jakąś popularną odtwarzarkę animek. Niestety w zawartym na naszym kompakcie demie ikona ta jest nieaktywna.

Po prawej stronie ekranu widzicie portrety całej rodziny Simpsonów. Kliknięcie na którejś z postaci da nam dostęp do przygotowanych sekwencji ruchu. Poniżej widać zbiorowe zdjęcie drugoplanowych bohaterów kreskówki. Tu również mamy do dyspozycji animki z udziałem rozmaitych postaci. Niżej widzimy cztery małe ikonki. Kanapa to wybór rozmaitych ozdobników i elementów tła (podzielone są na grupy tematyczne). Głowa to wybór efektów dźwiękowych, również podzielonych na odrębne kategorie (muzyka, głosy bohaterów, efekty dźwiękowe). Chmura burzowa to dodatkowe efekty wizualne (np. wybuch) oraz efekty montażowe (np. wyciemnianie, rozpikselizowanie ekranu, efektowne zakończenia filmu etc.). Zachód słońca to z kolei wybór tła (backgroundów) naszego filmu.

Pod ekranem, gdzie rozgrywa się akcja kreskówki, widzimy wąską ramkę podzieloną na trzy części. W niej będziemy umieszczać muzykę, tytuł scenki oraz efekty dźwiękowe i głosy bohaterów. Niestety nie można użyć na raz więcej niż jednego głosu lub efektu dźwiękowego (nigdy też nie można użyć jednocześnie efektu i dialogu). To jednak jest pewne niedopracowanie programu - choć prawdę powiedziawszy oglądając filmiki nie wydaje się, że z ekranu wieje ciszą. Dużo zależy tu od inwencji twórcy, gdyż przy dobrym doborze sampli ma się wręcz wrażenie odbioru wielkiej mnogości dźwięków. Po lewej stronie ramki widzimy niewielką ikonkę, która umożliwia odtwarzanie stworzonej scenki w pętli (lub jako jednorazowej sekwencji). Po prawej stronie są nożyczki - wycinamy za jej pomocą WSZYSTKIE stworzone animacje, od klatki, w której aktualnie się znajdujemy aż do końca filmu - doradzam dużą ostrożność przy jej używaniu! Pod ramką widzimy kłowna Krusty'ego, wskazującego nam numer aktualnie odtwarzanej klatki animacji. Duża ikona dłoni uruchamia lub zatrzymuje sekwencje, zaś mniejsze ikonki z dłońmi umożliwiają przesuw scenki ze skokiem

Po prawej w głębi:
Typowy dzień
nietypowej rodziny.

o jedną klatkę wstecz lub naprzód, zaś funkcje ikonek "przewijanie w lewo i prawo" są oczywiste.

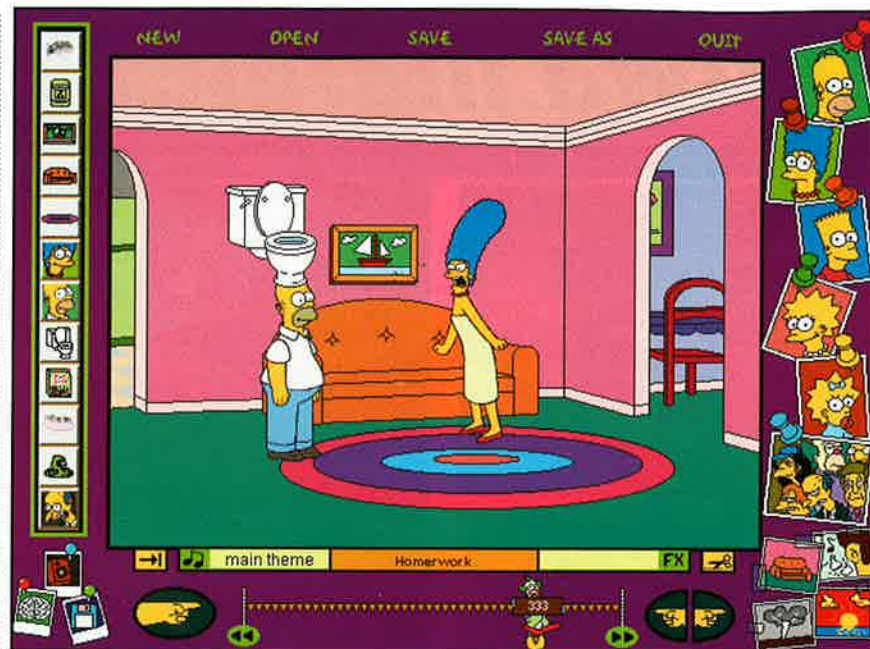
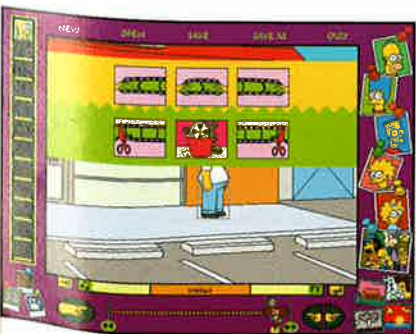
A teraz już robimy własny film.

Po pierwsze: wybierzcie jakiś podkład. Mając zdefiniowane tło zabieramy się za animację - powiedzmy Homera S. Klikamy nań i wybieramy dowolną sekwencję. Niech to będzie ujęcie, w którym Homer wyskakuje do góry. Umieszczamy go w wybranym miejscu ekranu. I już możemy ucieścić oczy krótką animacją. Teraz zmusimy go, by przeszedł przez ekran. Zatrzymajmy sekwencję na ostatniej klatce. Wybieramy jakąś inną sekwencję z Homerem. Na ekranie pojawi się kontur ostatniej klatki poprzedniego ujęcia. Teraz musimy precyzyjnie nałożyć pierwszą klatkę nowego ujęcia na ten kontur. Od naszej dokładności zależeć będzie płynność przejścia pomiędzy tymi dwoma scenkami. Ale uwaga! Jeśli chcemy by



Homer przeszedł przez ekran musimy, po nałożeniu tego ujęcia kliknięciem lewym przyciskiem myszy, nie puszczając przycisku, przesunąć w odpowiednim tempie animację przez ekran! Tu trzeba będzie trochę poćwiczyć, by uzyskać zgranie tempa naszego przesuwu z animacją ruchu postaci.

Mamy już chodzącego tatę Simpsona. Ale ekran jest cosik pusty. Może dołożymy jakieś elementy tła? Już lepiej. Ale nadal cicho wszędzie, glucho wszędzie. Wmontujemy więc postać jego syna - ale tak, by pojawił się od 5 klatki naszej animacji. Zatem cofamy ujęcie na klatkę nr 5. Teraz wywołujemy jakąś sekwencję z Bartem - i tu postępujemy identycznie jak z Homerem. Pozostało nam udźwiękowienie: dokładamy muzykę,



w odpowiednich momentach jakieś dialogi (don't!!! - say Homer). Wystarczy zwyczajnie przesunąć animację co klatkę i w odpowiednim miejscu kliknąć na ikonę wyboru efektów, dobrać sample i cała sztuka. Na koniec wstawmy efektowne zamknięcie ujęcia... (np. to z pączkiem) i już mamy w monitorze coś, co zaczyna przypominać film. Ale nie do końca. Widać jednak pewne usterki. Niektóre nie są możliwe do ominięcia (np. brak ruchu ust przy wypowiadaniu dialogów). Lecz na pewno zirytował Was fakt, że np. jakaś postać znika jak duch z ekranu w samym środku filmu. No cóż - sekwencje są różnej długości, więc

pomocą dużej ikony z dłońią) wywołujemy kolejne ikony narzędziowe. Za ich pomocą możemy np. zapętląć fragmenty animacji albo robić stopklatkę wybranej animacji, z powtórzeniem jej we wszystkich następnych klatkach, wydłużyć albo skrócić fragment jakiejś sekwencji, itp. Tu już niestety musicie sami poeksperymentować. Nie powiem, zajmuje to trochę czasu - ale kto powiedział, że robienie filmu animowanego to raz dwa i po krzyku? Tym niemniej uzyskane efekty powinny Wam wynagrodzić wysiłek włożony w obłaskawienie tego programu. Zresztą nie musicie zaczynać od zera. W demie znajdziecie bodaj 16 (!) już przygotowanych filmów - radzę analizować ich realizację, a przy okazji bawić się pogiętymi przygodami tej w sumie przesympatycznej rodзинki. Zainteresowanym wersją komercyjną zdradzę, że oprócz możliwości dokonania save czy "eksportu" scenek autorzy dołożyli potężną ilość nowych animek (w sumie 12.000 klatek), efektów dźwiękowych, efektów video (20), tef, postaci i ozdóbek (około 270 obiektów), itp. Lecz nawet w wypadku dema zabawa jest niezła. A i wymagania sprzętowe aplikacji są nawet jak na polskie realia raczej niewygórowane.

DRACO

☺ **Opinia Lorda Yabola**

Wykorzystanie komputerów do zabawy w robienie filmów jest bardzo dobrym pomysłem. Pozwala to na samodzielne przekonanie się, że te maszynki można wykorzystywać nie tylko profesjonalnie. Program: Simpsons Cartoon Studio to jedna z ciekawszych propozycji w tej dziedzinie. Moim zdaniem jest bardziej interesujący od opisywanego w poprzednim numerze 3D Movie Makera, choćby z powodu użycia znanych postaci z kreskówek. Choć osobiście wolałbym "Alf Animatora" (jeśli ktoś takiego zrobi), to "Simpson" też jest niezły.

czasem może się przydarzyć, że np. zanim Bart dojdzie do końca ekranu to podskakujący Homer już zniknie (bo skończyły się klatki z jego udziałem). Bez sensu?

A nie. Trzeba tylko użyć dodatkowych opcji. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na danej postaci na ekranie (ale tylko gdy mamy wcześniej stop-klatkę za

Po lewej w głębi:
Nowy kask
ochronny Homera
wyraźnie nie
spodobał się Margie.

Producent:

Fox Interactive/Electronic Arts

Dystrybutor:

Electronic Arts

tel. (0044) 1753 549442

Minimalna konfiguracja:

486 SX/33, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 34,98 \$

Kłątwa małpiej wyspy

Producent: Lucas Arts/Virgin Interactive - ☎ (0044) 1713682255

Po prawej w głębi:
Piękna Elaine,
Przestałem się
dziwić
Guybrushowi, Ma
facet gust.



Swego czasu firma Lucas Arts uraczyła graczy zabawną przygodówką pt. *Secret of Monkey Island*. Kilka lat później dostaliśmy do rąk kontynuację tej gry zatytułowaną *LeChuck's Revenge*. Obie części charakteryzowały się dużą dozą żartów i niesamowitą grywalnością. Już sam bohater, a dokładniej jego imię, Guybrush Threepwood, wzbudzało dziwne skojarzenia. Obie części łączyły również inne elementy - przede wszystkim grafika, która wyróżniała tę serię z morza innych przygodówek. Cechą wspólną była też postać głównego wroga, pirata Le Chucka, a co za tym idzie, również miejsce akcji obu gier, będące parodią "Wyspy skarbów" i innych opowieści o piratach.

W pierwszą część pogrywałem jeszcze na amide u kolegi, w drugą już na domowym PC, więc, kiedy dowiedziałem się, że powstaje jej trzecia część, w szybkim tempie "chwyciłem" za Internet i zdobyłem dla Was trochę informacji. Co może zaoferować graczom Lucas Arts? Przede wszystkim fabuła. Jak zapewne pamiętacie, na końcu drugiej części Le



Chuck ginął. Tymczasem tutaj nagle odradza się i to jako zombie, o wdzięcznym, zgniłozielonym kolorze skóry. Żeby było jeszcze zabawniej, to nosi się on z zamiarem poślubienia ukochanej Guybrusha, Elaine (naprawdę urocza panienka). Cóż, kiedy zobaczyłem nowe oblicze Le Chucka, pomyślałem, że Elaine nie będzie uszczęśliwiona tym pomysłem. Okazało się, że miałem rację. Biedny Guybrush, który wciąż jeszcze nie zdecydował się poprosić Elaine o rękę, również nie był zbyt zadowolony. Zdecydowawszy się ostatecznie, jak zwykle poniósł klęskę. Pierścień zaręczynowy, który wręczył Elaine, okazał się przeklęty i jego ukochana, zamiast ofiarować mu dożgonną miłość, błyskawicznie zamieniła się w złoty posążek. Guybrush przez całe życie (tzn. obie poprzednie części) popełniał błędy. Teraz popełnił największy. Zamiast opchnąć posąg (ważył swoje, a na dzieła sztuki zawsze jest popyt) i rozkoszować się zaletami stanu kawalerskiego, nieszczęśnik, doprowadzony widać do ostateczności, postanowił odczarować Elaine.

Tak prezentuje się w skrócie fabuła trzeciej części gry, zatytułowanej *Curse of the Monkey Island*. Jak się zapewne domyślicie, Guybrush będzie musiał nie tylko odczarować ukochaną, ale również pokrzyżować niecne plany zielonego Le

Chucka. Jak widać, fabuła jest wystarczająco pokręcona, aby konkurować z szalonym Discworld'em 2. Sprzyjają temu również dowcipne postacie w rodzaju

Od-głosy twórców

"Lucas Arts przyczyniła się do powodzenia, którym cieszą się rysunkowe gry przygodowe. *The Curse of Monkey Island* kontynuuje tę tradycję przez połączenie specyficznego dla firmy poczucia humoru z zajmującymi historiami i rzucającymi się w oczy bohaterami. Poza tym, czy mógłbyś nie lubić gry, gdzie występują zabawni piraci, kanibale-wegetarianie i facet zwany Przytulacz-Ciacho?" Tom Byron, dyrektor działu marketingu produktów z Lucas Arts.

"Wcześniejsze 'Małpie Wyspy' dostarczyły nam niezapomnianych wrażeń, zwłaszcza pod względem graficznym. W *The Curse of Monkey Island* znajdzie się wszystko to, co uczyniło tę serię tak genialną, ale będzie tu jeszcze bardziej 'podsrubowane' pod względem wyglądu, który dzięki swojej wysokiej rozdzielczości osiągnie jakość, o którym dotąd było można tylko marzyć" Jonathan Ackley, współtwórca projektu *The Curse of Monkey Island*.

kanibali- wegetarian czy wesółych piratów. Konkurencja może przenieść się również na pole grafiki, jako że gra pokazuje wszystkie możliwości SVGA oraz Direct X 3. Chociaż tutaj zmuszony jestem do małej dygresji. Postacie Elaine i Le Chucka są OK, ale spikselizowany Guybrush z pierwszej części wydawał mi



• The Curse of Monkey Island •



się bardziej sympatyczny od obecnego. Jeśli już jestem przy Direct X, to warto wspomnieć, że dzięki niemu będzie można bezkonfliktowo posłuchać muzyki i digitizowanej mowy, która podobnie ma być doskonała. Piszę "podobnie", gdyż ścieżka dźwiękowa jeszcze nie powstała, ale zapowiedziom Lucas Arts zwykłem wierzyć, a poza tym firma, która już w dyskiecie Tie Fighterze potrafiła stworzyć cudowną (jak na owe czasy) syntezę mowy i muzykę, nie będzie chyba

zaniżać jakości. Kolejną zaletą gry jest wysoka grywalność. Producenci (a ściślej jeden z szefów Lucas Art: Jonathan Ackley) sami przyznali, że w poprzednich częściach koncentrowali się przede wszystkim na grafice, warstwę fabularną traktując po macoszemu, natomiast w obecnej części postarali się i uraczyli nas mnóstwem postaci, z którymi można porozmawiać, setkami przedmiotów i możliwością ich dokładnego oglądania. Jak widać, Curse of the Monkey Island zapowiada się całkiem przyjemnie. Gwoli informacji podam jeszcze, że gra będzie działać wyłącznie pod Windows 95 i pojawi się na rynku gdzieś pod koniec pierwszej połowy 1997 roku. Już teraz warto się jednak szykować na spory hit. Ciekawe tylko, czy "małpia wyspa" wytrzyma walkę z konkurencją, gdyż jak mi wiadomo, na ten rok szykowane są również inne głośne premiery.

BOORACK



UWAGA

KONKURS

Język polski

CD-ACTION

5

NAJTAŃSZY
KOREPETYTOR
550 zagadnień
NAJLEPSZA POMOC DYDAKTYCZNA
TESTY, WYKŁADY, ĆWICZENIA

CD-ACTION

5

NAJTAŃSZY
KOREPETYTOR
550 zagadnień
NAJLEPSZA POMOC DYDAKTYCZNA
TESTY, WYKŁADY, ĆWICZENIA

szkoła podstawowa i egzaminy do szkół średnich

CO PROGRAM POTRAFI ?

- uczy elementarnych zasad j. polskiego,
- kontroluje i ocenia postępy w nauce,
- przygotowuje do egzaminów wstępnych do szkół średnich,
- drukuje testy egzaminacyjne,
- prezentuje wiedzę w atrakcyjnej formie,

SZANOWNY KLIENCIE !

Trwa wielka wrześniowa promocja programu. Kupując **Polonistę** bierzesz udział w losowaniu atrakcyjnych nagród. Szczegóły w sklepach i hurtowniach na terenie całego kraju.



Cena detaliczna (wysyłkowa)



Danuta Dudek
55-200 OŁAWA
ul. B. Chrobrego 20c/15
tel./fax (071) - 1 - 341 - 08

W PRODUKCJI

Wojny światów

Producent: Techland - ☎ (064) 347813

Strategie w czasie rzeczywistym (RTS - Real Time Strategy) zdobywają sobie coraz mocniejszą pozycję na rynku gier. Wiele z głośniejszych ostatnio gier to właśnie produkcje z tego gatunku (Red Alert, Z, Warwind). Widać to także na naszym lokalnym "poletku" - tu jednak do tej pory pojawiła się tylko jedna taka gra: Polanie. Wkrótce dołączy do niej EKSTERMINACJA wydana przez firmę TECHLAND.

Eksterminacja to utrzymana w konwencji sf opowieść o walce pomiędzy Ziemianami i najeźdźcą z kosmosu. Atak Obcych sprawił, że skłócone ziemskie narody połączyły się w celu odparcia najazdu. Gracz (jeśli wciela się w przedstawiciela ludzkiej rasy) wkracza do akcji w momencie, gdy Ziemianie po ochłonięciu po pierwszym szoku przeprowadzają skuteczny kontratak, wypierając najeźdźcę z naszej planety (wszelako kosztem ogromnych strat i zniszczeń). Jednakże, cytując słowa Winstona Churchilla, "to nie jest koniec. To nawet nie początek końca. To dopiero koniec początku"; przed ludźmi jeszcze długa droga do końcowego zwycięstwa. Muszą najpierw odbić nasz Układ Słoneczny, a następnie wyruszyć w dalsze systemy planetarne, gdzie obcy ustanowili swoje bazy wypadkowe. W finale mamy za zadanie zaatakować rodzinny system Obcych. Można też walczyć po drugiej stronie. W tym momencie jako głównodowodzący Obcych musimy powstrzymać uderzenie ludzi na naszą



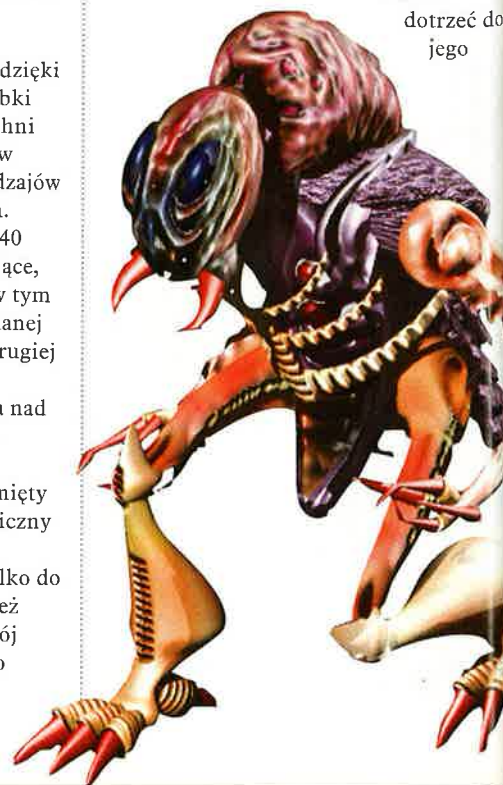
planetę, po czym przeprowadzić ponowny, tym razem skuteczny, podbój Ziemi. Naturalnie nie zapomniano o opcjach gry w sieci (8 graczy), z których każdy może wybrać sobie rasę, którą chce reprezentować (analogicznie do rozgrywki sieciowej w Warcraft). W tym trybie dostępne będą osobne misje.



Akcja gry to cykl kolejnych misji, w czasie których zmagania rozgrywają się na powierzchniach planet wchodzących w skład 3 odrębnych systemów planetarnych (każdy system to około 6-7 planet). Przy czym nie oznacza to, że akcja przenosi się kolejno z planety na planetę. Będąc w danym systemie planetarnym, możemy wedle woli wykorzystywać wszystkie dostępne tam planety, np. poprzez równoczesne zakładanie baz na kilku planetach na raz. Przechodzenie z planety do planety (jak i samo sterowanie w grze) ma być łatwe i przyjazne dzięki przemysłnemu menu opartym na systemie okien (wygląda to tak jak na przykład w Windows 95 panele konfiguracji, gdzie w jednym oknie umieszczonych jest kilka 'karetek', 'założonych' jedna na drugą tak, że dzięki wystającym 'nagłówkom' mamy szybki dostęp do wszystkich). Na powierzchni każdej planety tworzymy od podstaw bazy, tzn. stawiamy budynki (30 rodzajów dla każdej ze stron), w których m.in. produkujemy jednostki bojowe (po 40 [!!!] rodzajów pojazdów, w tym latające, i 5 rodzajów oddziałów żołnierzy, w tym także bronie specyficzne tylko dla danej rasy, nie mające odpowiednika po drugiej stronie). Ważne też są laboratoria, w których przeprowadzamy badania nad nowymi technologiami (a także nad przejętą technologią przeciwnika). Dość mocno, jak na grę RTS, rozwinięty jest w Eksterminacji wątek ekonomiczny (a na pewno silniej niż w C&C lub Warcraftie). Nie ograniczamy się tylko do wydobywania surowców - liczy się też czynnik ludzki. Należy dbać o rozwój populacji, gdyż w efekcie owocuje to

większą ilością stanowisk pracy, a tym samym wywiera znaczący wpływ na szybkość i wielkość produkcji.

Walka ma przypominać (w ogólnych zarysach) to, co dzieje się w C&C, choć autorzy nie ukrywają, że zamierzają wprowadzić wiele własnych patentów, które powinny znacznie podnieść atrakcyjność gry. Np. praktycznie nielimitowana ilość jednostek na polu gry. A samo pole bitwy, choć będzie miało ograniczone rozmiary (max. 256x256 pól, czyli skromnie licząc 2-4x tyle co pole gry w Warcraft, co będzie miało niebagatelny wpływ na taktykę walki), to nie będzie można dotrzeć do jego

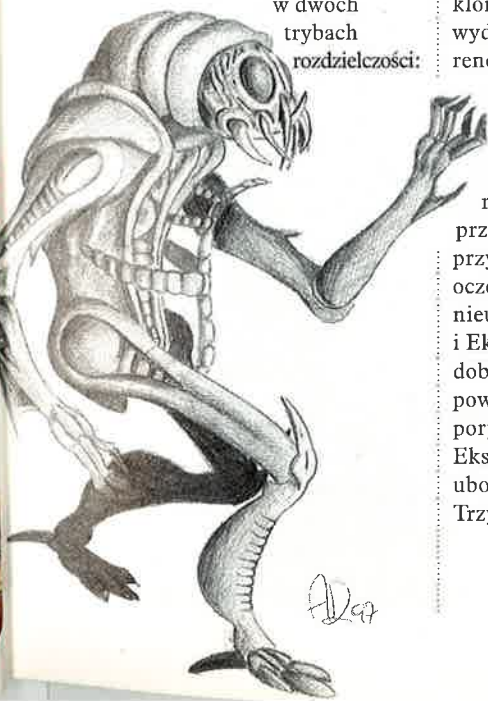




końca. Jak to możliwe? To elementarne, drogi Watsonie: przecież planeta jest kulą... Inteligencja przeciwnika ma być co najmniej taka sama, jak w słynnych zachodnich grach tego typu, oparta na symulacji sieci neuronowych, co powinno zaowocować bardzo inteligentnymi reakcjami komputerowych przeciwników.

Grafika Eksterminacji to rasowe trzy wymiary (rzut izometryczny) i wysmakowane renderowane obiekty. Zastosowano tam wiele rozmaitych tricków programistycznych (m.in. lightsourcing, szczególnie widoczny podczas walki, czy antialiasing liczony w czasie rzeczywistym, ten ostatni efekt nigdy przedtem nie występował na tę skalę w grach tego typu) mających na celu urozmaicenie przebiegu rozgrywki i wyglądu pola gry. Będą nawet odwzorowane zmiany klimatu i efekty z nim związane (deszcz, mgła, itp.). Wszelkie obiekty ruchome będą starannie animowane. Grafikę można podziwiać

w dwóch trybach rozdzielczości:



640x480 oraz 800x600. Do tego dochodzi efektowne intro (i zakończenie gry) oraz renderowane sekwencje łączące kolejne misje. Ścieżka dźwiękowa gry to muzyka odtwarzana z kompaktu i wiele najrozmaitszych efektów, za których stworzenie odpowiedzialnych jest dwóch profesjonalnych muzyków.

Gra działać będzie w DOSie, a jej wymagania sprzętowe są jak na rok 1997 raczej niewygórowane: 486-100 Mhz i 16 Mb Ram (być może zresztą wystarczy nawet 8 Mb). W pracach nad Eksterminacją bierze udział zespół składający się z 12 osób (6 grafików, 4 programistów, 2 muzyków). Wszyscy są doświadczonymi twórcami, mającymi na koncie wiele osiągnięć. Wśród programistów znajdziemy np. nazwiska ludzi, którzy mają już na swoim koncie profesjonalne gry, jeszcze na Amidze, (Mariusz Czubaj i Witold Gantzke); jako ciekawostkę zdradzę, że napisali kiedyś m.in. pierwszy na świecie "rozsądny" klon Dooma na Amigę (który został wydany także na Zachodzie przez renomowaną firmę Black Legend) oraz znakomitą strzelaninę "Inferior".

Producentem gry jest Paweł Marchewka, szefem projektu - Dawid Fibich. Prace nad grą trwają od pół roku, a premierę gry przewiduje się na przełom kwietnia i maja. Jej autorzy przyznali się, że z pewnym niepokojem oczekiwali premiery Red Alert, bojąc się nieuchronnych porównań pomiędzy nim i Eksterminacją. Jednakże w tej chwili są dobrej myśli. Ich zdaniem nie ma powodów by wstydzić się tego, co do tej pory stworzyli, a na tle Red Alert Eksterminacja wcale nie wygląda jak ubogi krewny z zapyziałej prowincji. Trzymamy ich za słowo!

MAC ABRA



Po lewej w głębi: Przed nami nowiolka część z nader licznych rodzajów oddziałów występujących w tej grze

Orient Ekspres

Producent: Broderbund - ☎ (0044) 1817412294



Ostatnio w świecie przygódówek wróciła moda na kreskówki. Po całej serii "full motion video", nie zawsze zresztą najlepszej jakości, część producentów powróciła do starej konwencji, uznając widocznie, że da się tu jeszcze uzyskać interesujące efekty. I rzeczywiście. Discworld 2, Broken Sword czy The Gene Machine to tylko kilka z przykładów na dobrą i interesującą robotę, które można by mnożyć. Zapowiadane są kolejne animowane hity - Demon Driver z Philipsa (preview w jednym z poprzednich numerów), Monkey Island 3 (czytajcie a znajdziecie) oraz The Last Express (już znaleźliście).

The Last Express to gra, którą najlepiej i najkrócej można scharakteryzować jako połączenie wymienionych wyżej The Gene Machine oraz Broken Sword. Z tym pierwszym wiąże ją okres historyczny, w którym jest osadzona cała opowieść, z drugą - podobieństwa w fabule. Całość podana jest w oprawie graficznej nie ustępującej Discworld 2. Już sam ten fakt jest znakomitą rekomendacją, ale nie jest to bynajmniej jedyna, oferowana przez grę atrakcja. Podczas zabawy możemy porozmawiać z ponad trzydziestoma osobami, mamy dostępne rozbudowane możliwości dialogów, wiele alternatywnych dróg do wygranej, a także wiele samych

zakończeń. Organizacja gry pozwala na cofnięcie się w czasie i powtórne rozegranie niektórych wydarzeń. Do tego jeszcze fabuła jest rodem z powieści przygodowych z tamtego okresu. Wszystko to zapowiada dość długą rozrywkę (według autorów, aby ukończyć grę z pomocą solucji trzeba poświęcić na to czterdzieści godzin). Wspomniałem o podobieństwach warstwy fabularnej The Last Express i Broken Sword. Nie jest to oczywiście dokładna kopia opowieści o Templariuszach, niemniej jednak również tutaj występuje młody amerykański turysta, miejscem akcji (choć tutaj tylko na początku) jest również Paryż. Gracz wciela się w globtrotera, Roberta Catha, który zaproszony przez swojego przyjaciela, Tylera Whitney'ego, udał się w podróż luksusowym ekspresem przez całą południową Europę i dalej aż do Konstantynopola. Jest to ostatni kurs cywilnego ekspresu przed wybuchem Pierwszej Wojny Światowej, o czym oczywiście bohaterowie nie mają pojęcia. Po drodze zawiązują się intrygi i romanse, a nawet międzynarodowy spisek, pojawia się morderstwo. Nie ma co: przyjemna wycieczka. Zadaniem gracza jest rozwikłanie tajemnic i niedopuszczenie do najgorszego... Jak pisałem we wstępie, gra będzie utrzymana w konwencji kreskówkowej. Strona graficzna zrealizowana jest dość efektownie. W celu zwiększenia dynamiki gry autorzy stosują niekiedy opcję przełączania się między widokiem "z oczu gracza", a oglądaniem świata gry w

tradycyjny, "przygodówkowy" sposób. Ciekawą innowacją w stosunku do innych "rysowanych" przygódówek jest fakt, że postacie nie są płaskie, ale renderowane. Całość to oczywiście SVGA z mnóstwem odpowiednio dopasowanych do scenarii kolorów. Graficy zadbali aby klimat gry był zgodny z epoką, w której toczy się akcja The Last Express. Odnosnie dźwięku i muzyki na razie nic nie wiadomo, trudno więc powiedzieć, czy na przykład postacie przemówią digitizowanym głosem. Generalnie gra zapowiada się dość interesująco. Jednym z argumentów przemawiających za jest potwierdzona informacja o tym, że w tworzeniu gry udział wziął Jordan Mechner: twórca słynnej serii Prince of Persia. Kiedy połączymy interesujący okres, w jakim osadzona jest gra, interesującą fabułę utrzymaną w konwencji epoki i dopracowaną grafikę, otrzymamy w efekcie bardzo interesującą i wciągającą przygodówkę. Główne zalety gry to jednak nie tyle wymienione elementy, ale przede wszystkim nielinearna warstwa fabularna. I tutaj The Last Express pokona zapewne takiego Broken Sword, gdzie nie było nawet możliwości samodzielnego prowadzenia rozmowy, a bohater w trakcie dyskusji samodzielnie używał przedmiotów itp. (Sądzę jednak, że obie te gry stoją mniej więcej na podobnym - bardzo wysokim - poziomie). Interesujący jest także pomysł z przełączaniem widoków. Zapowiada się ciekawie, wręcz rewelacyjnie.

MIS KOLABOR



Bogowie wojny

W PRODUKCJI

Producent: SSG/Broderbund - (0044) 1784486916



Nazwa WARLORDS mówi wszystko - przynajmniej tym, którzy gustują w rozbudowanych grach strategicznych. Pierwsza część pojawiła się w 1988 roku i stała się przebojem na PC i Amidze. Pamiętam, że siedziałem nad nią dniami i nocami (mój rekord: 24 godziny gry non-stop, z kilkuminutowymi przerwami na wizyty w toalecie). Druga część pojawiła się w 1993 i również był to megahicior. W 1995 pojawił się Warlords 2 DeLuxe, będący w sumie retuszem drugiej części (główne zmiany to poprawiona grafika) i on również spotkał się z życzliwym przyjęciem graczy. Potem zapadła cisza... i pojawiły się plotki o Warlords 3. Dziś plotka stała się faktem. Gra pojawi się na naszych komputerach w drugiej połowie 1997 roku.

Warlords 3 zachowuje to, co przyniosło popularność poprzednim częściom. Gra ma epicki rozmach, dzieje się w realiach fantasy, akcja rozgrywa się w turach, a gracz, startując od jednego zamku, ma na celu podbój całego kontynentu, wykańczając po drodze do 7 konkurentów, sterowanych przez komputer lub człowieka. Oprócz działań militarnych istnieje opcja ekonomiczna

(rozbudowa struktur, produkcja lepszych technologicznie oddziałów, konieczność skrupulatnego zbierania funduszy etc.). Bez zasadniczych zmian pozostał intuicyjny interfejs sterowniczy, zachowano mnogość opcji umożliwiających skonfigurowanie gry tak, by maksymalnie spełniała marzenia gracza o ideale gry strategicznej. Podobno Warlords 3 ma być bardzo atrakcyjny także dla tych, którzy wcześniej nie widzieli świata poza "Civilization" - to daje nieco do myślenia!

Naturalnie grafika będzie po prostu nieporównywalna z poprzednimi odcinkami tej gry. Zresztą to możecie już ocenić sami, patrząc na screeny. Znacząco zróżnicowano wygląd budynków i postaci każdego z graczy, reprezentującego odrębną rasę. Zwiększono ilość struktur, jednostek oraz bohaterów. Tych ostatnich mocno zindywidualizowano, oraz wyposażono w wiele dodatkowych możliwości m.in: nowe czary i możliwe do wykorzystania artefakty. Ponadto każdy rodzaj ras będzie miał do dyspozycji oddziały o specyficznych, raczej nie występujących u konkurentów właściwościach (czyli coś a'la Heroes Might & Magic ??).

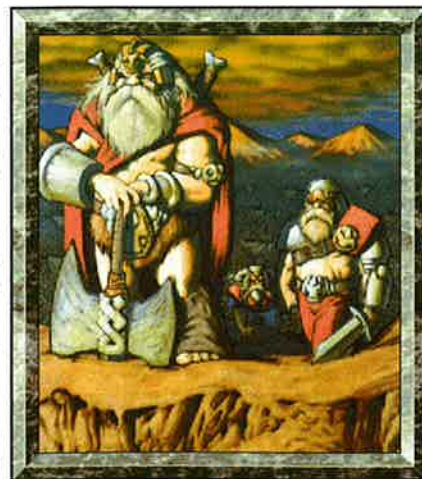
Poziom inteligencji komputerowego przeciwnika ma podobno zaszokować graczy i powinien przyćmić wszystko to, co istniało do tej pory w grach strategicznych (woow!). Dołożono (w końcu!) aktywną dyplomację, będącą czymś więcej niż tylko ciekawostką w menu. (Bo powiedzmy sobie szczerze, w dwóch poprzednich epizodach dyplomacja była takim kwiatkiem przy kozuchu; można było praktycznie ją ignorować podczas gry i nie rodziło to żadnych wymiernych konsekwencji). Teraz ma to być jeden z nomen omen koronnych atutów tej gry. Sojusze, pakt, zakulisowe działania, przymierza skierowane przeciwko graczom ludzkim i komputerowym, mają pokazać nam, że wojna jest tylko jedną z wielu form prowadzenia polityki, a wygrać można nie tylko mieczem, ale i przebiegłością. W Warlords 3 możliwa jest gra poprzez Internet oraz w sieci. Co więcej, podczas takiej partii ludzcy gracze nie będą (jak do tej pory) cierpliwie czekać, aż kolejny gracz wykona swoje posunięcie (co jest złą grą przy grze w sieci w gry "turowe"). Tu wszyscy będą wykonywać swe działania symultanicznie. Tzn. ponoć ma to być wtedy gra real-time! Nie bardzo



wiem, w jaki sposób może to być sensownie zrealizowane przy założeniu, że mamy kilkadziesiąt oddziałów, dziesiątki budowli i olbrzymi kontynent do dyspozycji - z tym większą niecierpliwością czekam więc na premierę tej gry, by zweryfikować w praktyce to, co wygląda wspaniale w zapowiedziach..

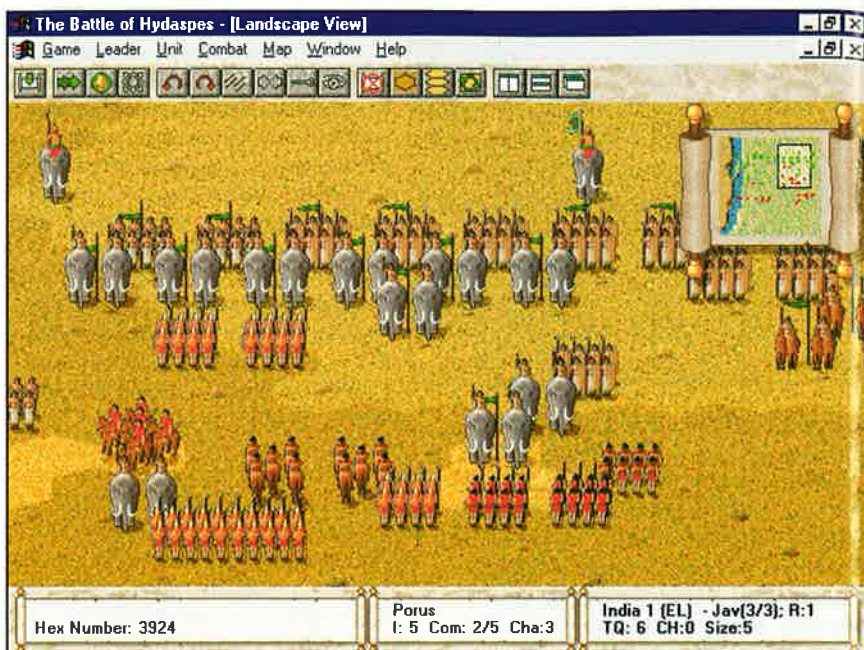
No, a poza tym wiadomo: mnóstwo rozbudowanych scenariuszy, opcja "campaign"... i dziesiątki godzin zmarnowanych na zmagania o władzę nad światem. Cieszy mnie fakt, że wymagania sprzętowe tej gry nie zostały wywindowane w jakieś niebotyczne rejony. Nawet w polskich warunkach większość graczy-strategów powinna bez problemu uruchomić ją na swoich maszynach. Inna rzecz, że konieczny będzie do tego Windows'95. Ale to już zupełnie inna bajka - za rok czy dwa gra która NIE będzie wymagała windyzy będzie już ewenementem. W każdym razie jest pewne jak w banku, że do gry Warlords 3 powrócimy jeszcze nie raz i nie dwa - bo w pełni na to zasługuje.

MAC ABRA



Po lewej w głębi: Widać - nawet w stosunku do Warlords 2 DeLuxe - znaczący wzrost poziomu grafiki.

Droga do chwały



Po prawej w głębi: Tak prezentuje się pole bitwy. Wyraźnie widać dokładne odwzorowanie jednostek.

Tytułowa droga jest ciężka i długa. Są jednak ludzie, którzy potrafią nią kroczyć. Ludzi tych historia nazywa później Wielkimi Bohaterami. Takim właśnie "Wielkim" był bez wątpienia jeden z najwybitniejszych wodzów starożytności, Aleksander Macedoński. Był on jedynym, który potrafił w ciągu kilku lat dokonać tego, co Starożytnemu Rzymowi, a później Imperium Brytyjskiemu zabierało całe stulecia, a i tak ich imperia obejmowały mniejszą powierzchnię.

Macedonia była w całej historii starożytnej (współczesnej zresztą również) niewiele znaczącym krajem, który przeważnie stawał się łupem sąsiadów. Tak było do czasu, kiedy władzę objął (w niezbyt legalny sposób) ojciec Aleksandra, Filip 2. Osiągnięcia Filipa były naprawdę duże. Od czasów Peryklesa Grecja nie знаła większego wodza. To, co innym czasami udawało się dzięki szaleńczym atakom, Filip zdobywał zawsze dzięki wyrachowaniu i potężnemu umysłowi taktycznemu. Filip, dzięki polityce szczucia jednych przeciw drugim, większość bitew wygrywając za pomocą złota, a nie wojska, zdobył prawie cały półwysep Peloponez. W bitwie pod Cheroneą wraz z synem Aleksandrem ostatecznie pokonał potęgę największego i najsilniejszego z miast-państw greckich - Aten. Po śmierci Filipa, zamordowanego przez swego dawnego przyjaciela (podobno kochanka) Pausaniasa, Aleksander stwierdził, że marzenia ojca były zbyt ograniczone, a jego cel jest o wiele większy. Udowodnił to bardzo szybko, triumfując w dwóch kolejnych wielkich bitwach nad wielokrotnie liczniejszymi wojskami króla perskiego Dariusza. Później wszystko potoczyło się jak lawina. Zwycięstwo za zwycięstwem,

a wszystkie lub prawie wszystkie, nad przeważającymi liczebnie wojskami wroga. Wojska Aleksandra zajęły całe imperium perskie, obejmujące prawie całą południową azję, północną afrykę z Egiptem, półwysep Azji mniejszej, a nawet część Indii.

Tyle tytułem wstępu. Zainteresowanych odsyłam do doskonałej fabularnej biografii Aleksandra, autorstwa Karola Bunsha. Składa się ona z trzech tomów zatytułowanych kolejno: Olimpias, Parmenion i Aleksander. Nie polecam natomiast hollywoodzkiej wersji historii Aleksandra, która jakiś czas temu pokazywana była w naszej telewizji. Straszliwy kicz. A teraz przejdźmy do konkretów. Miłośnikom strategii komputerowych od dawna marzyło się

skonfrontowanie fenomenu Aleksandra z własnymi umiejętnościami. Dotychczas (według mojej wiedzy) można to było sprawdzić wyłącznie w grze Legions, która delikatnie mówiąc nie miała wiele wspólnego z historycznymi realiami (choć była dość dobra). Teraz jednak w moje ręce wpadła gierka, która pod tym względem zaspokoiła wszelkie moje potrzeby. Nosi ona tytuł The Great Battles of Alexander i inicjuje serię The Great Battles. Zapewne kolejny będzie Juliusz Cezar czy Hannibal, kto wie. Jednak już pierwsza część przypadła mi do gustu.

To, co zwróciło moją uwagę w grze, było przede wszystkim poważne potraktowanie sprawy. Mówiąc szczerze, spodziewałem się bitwy pod Gaugamelą, ewentualnie





pod Issos oraz kilku fikcyjnych scenariuszy. Tymczasem producenci uraczyli nas kampanią obejmującą praktycznie całe życie Aleksandra: od bitwy pod Cheroneą, gdzie walczył jeszcze u boku Filipa, a kończąc na jednej z bitew kampanii indyjskiej nad Hydaspesem. Ogólnie gra obejmuje dziesięć bitew, które można rozegrać zarówno osobno jak też w formie kampanii. Zagadką jest dla mnie tylko bitwa o Pelię (stolicę Macedonii), która według mojej wiedzy nie była za czasów Aleksandra atakowana przez nikogo (dopiero po jego śmierci rozgorzały walki między Antypatrem, jednym z dowódców Aleksandra, a jego matką Olimpias), brakuje mi natomiast oblężenia Tyru.

Jak wiemy, u boku Aleksandra walczyły wojska podbitych przez niego krajów, ale największe znaczenie miały zawsze oddziały złożone z rdzennych Macedończyków (w tym słynna falanga - ciężkozbrojna piechota czy peltaści,

elitarna jazda, w której walczyła wyłącznie szlachta macedońska), dlatego też tylko te oddziały dostępne są w grze. Brakuje mi wyłącznie tzw. "chłopców królewskich" - gwardii przybocznej Aleksandra składającej się z synów najwyższych dostojników macedońskich. Za to niejako w zamian możemy oprócz samego Aleksandra wcielić się w jednego z dowódców macedońskich. Zdenerwowało mnie tylko stosowanie "pseudorzymskiego" nazewnictwa. I tak Krateros to Antigeneś, a stolica Macedonii Pelia nosi nazwę Pelium (nieodparcie kojarzy się z pilium - rzymską włócznią). W chwili obecnej nie wiadomo jeszcze, czy w grze dostępni będą wszyscy słynni wodzowie (choćby Parmenion, Brambaras czy Ptolemeios - późniejszy faraon Ptolemeusz), ale podejrzewam, że tak. Takie wiadomości ucieszą na pewno każdego miłośnika tego okresu historii.



Po lewej w głębi: Bitwa pod Granikiem została oddana z uwzględnieniem wszystkich zapisków historycznych.

Przejdźmy do oprawy wizualnej. Gra wygląda bardzo elegancko. Bez zbędnych bajerów, ale nie można nazwać jej oszczędną. Pole bitwy widzimy z góry, wszystkie jednostki są trójwymiarowe i wykonane dość realistycznie. Całość przypomina trochę Warhammer-Shadow of the Hornet Rat. Mamy nawet współczynniki oddziało i dowódców przypominające te, znane z systemów bitewnych (Warhammer Fantasy Battle, Epic i wiele innych). Producenci przygotowali też miłą niespodziankę dla wrogów Aleksandra - jeżeli chcemy, możemy zagrać również przeciwnikiem. O inteligencji komputerowego wroga na obecnym etapie niewiele można powiedzieć, ale zapowiada się dość dobrze. Twój dowódca również potrafią sami poradzić sobie z bitwą, z tym, że wprowadzono (bardzo sensowne) ograniczenie - otóż oddziaływanie dowódcy uzależnione jest od odległości oddziału - jednostki najbardziej oddalone nie reagują na rozkazy i działają na własną rękę. Podsumowując - to, co widziałem zapowiada się wręcz świetnie. Możliwość gry przez sieć, modem czy kabelek, duża zgodność z realiami, dokładne odwzorowanie jednostek, a także sam temat gry zapowiadają świetną strategię. Oby tak dalej. Moje uwagi odnoszą się raczej do nieistotnych (z punktu widzenia gracza) szczegółów historycznych, ważnych wyłącznie dla zagorzałego miłośnika epoki. Dlatego też z czystym sumieniem mogę polecić grę każdemu strategowi, a sam oczekuję na następne części cyklu.

LORD YABOL

Producent:

Interactive Magic

Dystrybutor:

Marksoft

tel. (022) 6639390

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 1

Gem, set, mecz!!!



U góry:
Grafika w tej grze przypomina mi to, co możemy zobaczyć w automatach "coin-up".

Historia Pucharu Davisa rozpoczyna się w roku 1900. Wtedy to nieco ponad dwudziestoletni tenisista Dwight Filley Davis z Missouri (swoją drogą jeden z najlepszych ówczesnych amerykańskich graczy i absolwent renomowanego uniwersytetu) postanowił stworzyć międzynarodowy turniej dla amatorów białego sportu. Nazwał go: International Lawn Tennis Challenge Trophy i na własny koszt ufundował nagrodę: puchar. Pomysł (choć z pewnymi oporami) chwycił. W pierwszych edycjach turnieju brali udział gracze tylko z dwóch krajów - USA i Anglii. Wkrótce jednak impreza zyskała sobie ogromną popularność i zaczęła ściągać reprezentantów wielu krajów z całego świata (obecnie uczestniczą w nim przedstawiciele 115 państw). Tymczasem skrócono jego nazwę do "Davis Cup" (upamiętniając nazwisko założyciela turnieju) i szybko go "skomercjalizowano". Dziś Davis Cup to (chyba oprócz turnieju w Wimbledonie) najbardziej znana impreza tenisowa na świecie.

W grze DAVIS CUP TENNIS firmy TELSTAR będziecie mieć okazję zmierzenia się w walce



z najlepszymi tenisistami świata. Warto wspomnieć tu, że przy produkcji gry brali udział prawdziwi mistrzowie - tenisiści (w grze występują niestety pod zmienionymi nazwiskami) oraz fakt, że produkt ten zyskał miano oficjalnego symulatora tenisa, sygnowanego przez organizatorów Pucharu Davisa. Możemy grać w singla i w debla, tak z komputerem, jak i z ludzkim graczem, przy czym istnieją najrozmaitsze kombinacje tych układów (np. w debla możemy grać jako: human + CPU vs CPU + CPU, human + human vs CPU + CPU lub human + CPU vs human + CPU). Sami ustalamy ilość rozegranych setów (od 1 do 7), poziom trudności gry, rodzaj kortu (4 rodzaje nawierzchni w wielu rozmaitych krajach), a także sami dobieramy sobie partnerów i przeciwników z puli graczy (48

"Rozrywka dżentelmenów, biały elegancki sport... i miliony dolarów jako nagrody, wielka stawka - warto być gwiazdą zawodowego tenisa. Weź zatem udział w rozgrywce o Puchar Davisa!"

mężczyzn i kobiet rozmaitych narodowości - w wersji demo ich liczba okrojona jest do 32). Każdy z graczy scharakteryzowany jest za pomocą szeregu parametrów (szybkość, refleks, siła serwu, zręczność, itp.) mających znaczący wpływ na przebieg rozgrywki. Radzę więc przy doborze tenisistów choć przez chwilę uważnie analizować ich słabe i silne strony.

Od nas też zależy, czy gramy w pojedynczy mecz, czy rozgrywki ligowe, czy też stajemy do walki o samo trofeum Davisa. Dla początkujących przewidziano opcję "practice", gdzie można poćwiczyć rozmaite uderzenia i zagrywki. To akurat nie powinno sprawić graczom większych problemów - gra jest bardzo prosta w obsłudze; jest to bardziej zręcznościówka niż "poważny" symulator. Uważam zresztą, że wyszło to grze na dobre. Mamy do dyspozycji trzy podstawowe rodzaje uderzeń (lob shot, block shot, smash shot), ale dodatkowo możemy je modyfikować poprzez nadawanie piłce rozmaitych rotacji. Grę obsługujemy tylko i wyłącznie z klawiatury.

Strona graficzna i dźwiękowa Davis Cup Tennis utrzymana jest na uczciwym, choć nie porywającym, profesjonalnym poziomie. Postacie graczy są digitalizowane i animowane w przyzwoitej ilości klatek (jednak niekiedy widać ich

dość kanciaste ruchy). Zadbano o reakcje emocjonalne - ciśnienie rakiety o głębię po przegranym secie czy inne gesty mające wyrażać radość lub frustrację (jednak sam McEnroe potrafił dać w jednym meczu lepszy show niż wszyscy "nasi" zawodnicy razem wzięci). Są nawet przebiegający po korcie "chłopcy do piłek" (gdy spartolimy serw). Grafika tła zrealizowana jest przyzwoicie, ale... mnie osobiście wydała się ona skrajnie uproszczona. Minimalna ilość detali, tła poza kortem ukryte w cieniu (np. widzowie - tylko ich słychać), jakby dość niedbale naszkicowana siatka... Ale to w sumie tylko niewielkie drobiazgi, w niczym nie przeszkadzające w rozgrywce. Szkoda za to, że kamera jest zupełnie nieruchoma - jedno jedyne ujęcie (od pleców) to na dzisiejsze czasy już nieco przestarzałe rozwiązanie. Davis Cup w tym momencie przypomina mi klasyczne symulatory tenisa ziemnego robione jeszcze na 8-bitowcach (np. Passing Shot). Nie żądam jakichś cudów, ale ze dwie kamery, z możliwością przełączania ujęć, czy choćby sama opcja "Replay" byłyby tu jak znalazł. Natomiast oprawa dźwiękowa zrealizowana jest z dużą dbałością o rozmaite przyjemne drobiażdżki: kaszel jakiegoś widza, gdy zbyt długo zwlekamy z serwem, rozmaite okrzyki radości czy zawodu, samplewany głos sprawozdawcy (mówiący przez megafon z wyraźnym pogłosem), itp. Muzyki tu raczej jak na lekarstwo, ale to też w niczym nie przeszkadza. Posumowując: dobra, standardowo zrealizowana gra, która na pewno nie zaskoczy gracza niczym nowym. Tym niemniej zrobiono ją na tyle zawodowo, że miłośnicy tenisa ziemnego nie będą nią zawiedzeni. Ma wprawdzie nieco archaiczny posmaczek, ale to tylko dodaje jej uroku. Tym bardziej, że wspomniana archaiczność, to tylko zewnętrzny pozór, kryjący całkiem spore możliwości.

PETER PAN

Producent:

Telstar

Dystrybutor:

Marksoft

tel. (022) 6639298

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, DOS/Windows 95 VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena:



standardowych zadań). Ponadto dla zaawansowanych zaproponowano dwanaście ciekawych scenariuszy "poważnych zadań". Oczywiście A-10 dysponuje potężnym uzbrojeniem, panel, gdzie dokonujemy wyboru uzbrojenia (20 systemów) stanowi całkiem pokątną i doskonale zaprojektowaną bibliotekę (zdjęcie każdej broni z bardzo szczegółową notą o parametrach). Muszę w tym miejscu dodać, że A-10 to gra gdzie jednocześnie może bawić się osiem osób (sieć). Dostępna jest również gra przez modem, czyli, że kto chce ten bez problemu rozpęta własną trzecią wojnę światową.

Na zakończenie dwa słowa o minusach. W A-10 brakuje możliwości kompresji czasu, co prawda misje nie trwają zbyt długo, jednak nawet kilkunastominutowe obserwowanie oceanu za "oknem", może nieco znudzić. Pewną wadą jest również monotonność gry, po prostu autorzy nie

Po lewej w głębi: Kto chce latać, musi nauczyć się czytać i obsługiwać kilkanaście wskaźników. Tu widać tylko połowę.

Ulotna przyjemność

Dobre symulatory powietrzne wymagają umiejętności, których opanowanie może zająć kilkanaście godzin, a udana misja zostaje wykonana po dwakroć dłuższym czasie. Większość potencjalnych pilotów zniechęca się już po kilkunastu minutach takiej zabawy, gdzie trzy czwarte czasu zajmuje im wystartowanie z lotniska, a resztę wysyłanie w eter: mayday! mayday!. Misja kończy się zazwyczaj korkociągiem z prędkością dwóch machów w kierunku matki ziemi i widowiskowym rozbiem maszyny. Dla niektórych jednak nie ma innych gier nad symulatory samolotowe i właściwie do nich kierowany jest dzisiejszy artykuł...

Te surowe słowa nie są zawołanym straszakiem w stylu: jeśli nie spędzisz dziesięciu lat w kokpicie F16C Fighting Falcona to idź bawić się w piaskownicy albo przejrzyj rubrykę dla dzieci!!!. W zasadzie każdy konkretny symulator posiada kilka misji treningowych, gdzie cele naziemne są tylko makietami, a powietrzne to nieuzbrojone rakiety. Każdy więc może nabrać odpowiednich kwalifikacji i jeżeli tylko będziecie chcieli, poczujecie ten dreszczyk emocji gdy przyjdzie wam udanie wystartować np. supernowoczesną maszyną F-22 Lightning II.

A-10 Thunderbolt II to bardzo dobra symulacja znanego pod nazwą zabójcy czołgów (tank killer) samolotu szturmowego, będącego na wyposażeniu wojsk powietrznych USA. Swoją skuteczność udowodnił m.in. podczas wojny w Zatoce Perskiej. Eskadra tych doskonałych samolotów stacjonuje w bazie NAS Guantanamo na Kubie, gdzie wśród kilkudziesięciu pilotów znajduje się również twoja osoba. Prezentacja gry nie powinna nikogo zawieść. Tryb SVGA po prostu widać. Niestety, nie uświadczymy tak doskonałych tekstur, jak w F-22, gdzie sceneria przypomina pełnometrażowy film "Najpiękniejsze zakątki świata". Oczywiście A-10 daje nam wybór sposobu obserwacji lotu. Kokpit samolotowy z wyświetlaczem przeziernym HUD (Head-Up Display), lub przełączymy obraz "całego" kokpitu na monitor, znaczy, że z pola widzenia zniknie niebo. Kokpit został wzbogacony o wskaźniki m.in. ilości paliwa czy Repeater'a HUD (urządzenie to zapamiętuje sześć ostatnich komunikatów, jakie pojawiły się na wyświetlaczu). Ciekawym rozwiązaniem jest możliwość przełączenia widoku ze swojego A-10, na dowodzącą jednostkę. Zabrakło mi jednak w prezentacji widoku w przelocie, to znaczy obrazu maszyny przelatującej nad jakimś stałym punktem w przestrzeni. Gra proponuje nam cztery misje treningowe do wykonania (dzięki czemu można się oswoić z prowadzeniem szturmowca i przeciwżyć schemat



Po lewej: Nasz rekin za chwilę zatopi zęby w pancerzach czołgów poniżej.

pomyśleli o urozmaiceniu zabawy, dajmy na to komendami z interkomu czy jakimś cichym podkładem dźwiękowym. Nieustanny wibrujący monotonny dźwięk silników po pewnym czasie bardzo męczy. Nie są to jednak wady, które z A-10 Thunderbolt II uczyniłyby doskonały program ułatwiający zaśnięcie. A-10 daje naprawdę sporo przyjemności dzięki świetnej grywalności i dobrym scenariuszom. Jestem przekonany, że warto zapoznać się z tą grą.

StrO

Producent:

Activision

Dystrybutor:

Optimus Bis

tel. (018) 437797

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: Ⓢ

Zmora Kaczora



Po prawej w głębi:
Nie bądź pan zgred,
kup pan balonik
dzieciakowi.

Królestwo LoonVille to kraina kaczkodzielnych platfusów, leżąca gdzieś na skraju Kaczogrodu. Królestwem tym włada sympatyczna parka kaczków, jego mość kaczor i jej mość kaczorowa: Król i Królowa Drake. Pewnego niezwykle kaczorzege dnia, para kaczych arystokratów wpadła na pomysł, żeby odlecieć sobie do ciepłych krajów na zasłużone wakacje. Jak postanowili, tak też uczynili i już po chwili w powietrze się wzbili i się ułotnili. Na posterunku pozostał książę Drake, który postanowił strzec królestwa (nie miał innego wyjścia) i złotego jaja, które nie dość, że było szczerozłote, to jeszcze posiadało potężną moc. To był początek jajcarskiej afery przemysłowej.

Pewnej nocy, gdy zmysły księcia były nieco przytępione, zbyt długim giecowaniem w ulubioną wideo grę (skąd my to znamy, co?), pewna tajemnicza pletwa, należąca do niejakiego Dr. FoulBraine'a, sięgnęła po jajo i ... tyle je widziano. Oczywiście stało się, że czyn ten nie miał na celu przyrządzenia jajecznicy stulecia, lecz dokonanie o wiele bardziej nikczemnego dzieła zniszczenia; co

prawda niewiadomo jakiego, ale można się domyślać, że nie byłoby to nic miłego. Czas nagle, jajo trzeba było czym prędzej odzyskać (wiadomo - rodzice wrócą, będzie afera), a mogła tego dokonać tylko jedna osoba - Crazy Drake! - czyli kaczor, który robi w tej okolicy dorywczo za miejscowego herosa w czerwonych bokserkach i pelerynce. Rozpoczęła się pogoni za niegodziwym doktorkiem nauk tajemnych, trasa wiedzie poprzez sześć krain, w których aż roi się od różnorodnych niebezpieczeństw i kaczorowatych postaci, w stylu krwiożerczych stokrotek, umiśnionych motylków, rannych mumii i wielu wielu innych zaczarowanych stworzonek. Łącznie będzie ich 40 rodzajów, nie licząc tzw. bossów, czyli superpostaci, z którymi to będziemy się policzkować przeważnie na końcu etapów. Każda z sześciu krain to inna sceneria, i tak: będziemy płaść między drzewami w pobliskim lesie, ganiać szczerbate małpy w dżungli, błądzić po piramidzie Hejhopsa w Egipcie, odwälać nadgodziny

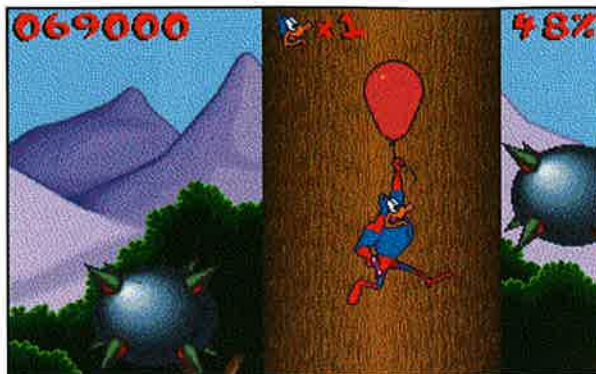
w tajemniczej fabryce latających jaj przeciwpancernych, odwiedzimy małe zielone ufoludki w różowych papuciach i zarośniętej kłacie, a na koniec wylądujemy w górach, na małych wakacjach w Zakopanem. Na naszej drodze stanie wszystko, co żywe i martwe, łącznie z krokodylem i minami przeciwkaczorowymi, a nawet urzędem skarbowym. Nasz superbohater, rzecz jasna, nie jest bezbronny, zawsze pod ... skrzydłem ma pistolecik maszynowy, który dosyć zgrabnie radzi sobie z większością standardowych postaci; jeśli natomiast chcemy dać większego czadu, trzeba już na własną rękę (skrzydło?) postarać się o coś potężniejszego. A gdzie znaleźć takie чудо? Wszędzie! Trzeba się tylko dobrze rozglądać, zresztą identycznie ma się sprawa z wszelkimi innymi dodatkami, tj. punktacją, apteczkami, bonus levelami, dodatkowymi żywotami, bombami. A właśnie, oprócz podręcznego wymiatacza pod paluszkami mamy także bombki, które bardzo skutecznie potrafią umilić życie niejednemu i tak już miłemu stworzonku. Dodatkowe życie można zdobyć na dwa sposoby, czyli przechwytyując odpowiedni znaczek lub też zbierając pięćset jaj, che che; sprawa niełatwa, trzeba się trochę naskakać. Wyśmienitym wyjściem w tym momencie jest level bonusowy, w którym nierzadko możemy uzupełnić zapasy drobiarskie i to



Po prawej:
Zrobotyzowane
przyglupy atakują,
no i jak rozmawiać
z takim zakutym
Ibem.



w dość znacznym stopniu. Ale to nie wszystko, levele specjalne to cała masa niespodzianek, w których, oprócz wszelakiego urodzaju dodatków, natrafimy także na zabawne zagadki. Zresztą te ostatnie pojawią się niejednokrotnie podczas całej rozgrywki i oprócz małego treningu szarych komórek, zapewnią nam również mnóstwo dobrej zabawy, ponieważ animacje w niektórych momentach potrafią być doprawdy przeżabawne. Nie dajcie się jednak zwieść - to, że krokodyl szczyrzy zęby w szerokim uśmiechu, a myśliwy kwacze na fujarce, nie znaczy, że jesteście bezpieczni. W każdej chwili może spaść na nas cały oddział najeźdźców i przerobić naszego bohatera na worek pierza i trzy pieczone udka. Co w takim razie czynić? Bardzo wskazane jest zaglądanie od czasu do czasu do opcji save game (F2) oraz load game (F3),



najlepszym skoczkiem, ale bynajmniej nie należy mu żałować tej przyjemności, ponieważ im wyżej skaczemy, tym więcej dostajemy; tj. w różnych miejscach planszy można trafić na niewidzialne platformy, a przy ich pomocy na inne, widzialne i baaardzo bogate we wszelakie dobra doczesne (czytaj: bonusy). Zabawa jest przyjemna i prosta, a gdyby komuś wydawała się trudna, zawsze można sięgnąć do pomocy (F1). Grafika w standardzie VGA wygląda po prostu super, nic dodać, nic ująć, postacie są wyraźne, tło kolorowe, wszystko zrobione

Po lewej:
Balonik
nadmuchany,
prawo jazdy
odebrane.

Po lewej w głębi:
Wszystko zaczęło
się w przydrożnym
barze, potem była
śnieżyca,
wkurzony
windziarz, święty
Mikołaj, pełnia
księżycy i tak
nauka poszła
w las.



Opinia Wasyla

Crazy Drake jest świetnie zrobioną platformówką, która miłośnikom tego gatunku przysporzy z pewnością wielu godzin wspaniałej zabawy. Znajdziecie tu wszystko: kolorowe, bogate poziomy zaludnione przez sympatyczne stworki i paskudnych nieprzyjaciół, zabawne animacje postaci (spróbujcie pozostawić przez chwilę kaczkę w spokoju, a przekonacie się do czego jest zdolny), mile dla ucha dźwięki. Jedno mnie tylko zaniepokoiło - szalony kaczonek do złudzenia przypomina wesołego robaczka Jima (Earth Worm Jim), chociaż teoretycznie należy do zupełnie innej rodziny. Podobieństwo ujawnia się także w doborze rekwizytów, rodzaju dowcipów i elementach scenarii, co w sumie prowadzi do wniosku, że mamy do czynienia z daleko posuniętym naśladownictwem. Co gorsze (dla autorów Crazy Drake) program ustępuje nieco jakością rewelacyjnemu pierwowzorowi, mimo że jak już wspomniałem jest naprawdę dobry. Gdyby nie było Jima, zachęcałbym gorąco do zabawy z Drakiem, jednak skoro jest, pograjcie raczej w niego (o ile macie taką możliwość) - wszak oryginał zawsze jest cenniejszy od kopii. I nie dajcie się zwieść przemianie dżdżownic w kaczkę, nie takie cuda się zdarzają.

ponadto w czasie wędrówki napotkamy maszty z kolorowymi flagami, które oznaczają tyle, że gdy zdarzy nam się następnym razem stracić życie, zaczniemy właśnie od tego miejsca (jeśli rzecz jasna posiadamy jeszcze jakieś zapasowe żywoty; a wiercie mi - warto je oszczędzać, bo jest po co: przed nami 20 standardowych leveli, 6 bonus leveli, 6 leveli specjalnych i uwaga - jeden super tajemniczy level! Extra, super, hiper, giga ... sami go znajdziecie, warto). W ogóle gra potrafi w wielu sytuacjach zaskoczyć gracza, istnieją levele, które diametralnie różnią się od swoich poprzedników, na przykład na jednym z nich nasz bohater zjeżdża po rynnie z wodą, a zadanie polega na przeprowadzeniu go przez wszystkie pułapki, przy okazji zbierając bonusy, które przydadzą się już w następnym, "normalnym" etapie. Być może nasz platfusowaty bohater nie jest

jest ze smakiem i wyczuciem, aż miło spojrzeć. Całość wyśmienicie uzupełnia wpadająca w ucho muzyka (5 tematów), krótko mówiąc - w to musi zagrać każdy miłośnik zrecznościówek i nie tylko. Miłego kaczorowania.

MR JEDI

Producent:

One Reality

Dystrybutor:

One Reality

tel. (001) 214 8283284

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Soundblaster 8, 16, AWE32,

Cena: 29,95 \$

Gry karciane są swego rodzaju młodszym kuzynem gier fabularnych (RPG). Mimo to, w ciągu o wiele krótszego okresu (pierwsza edycja D&D pojawiła się pod koniec 1973 roku, a pierwsza gra karciana - na początku lat 90), gry te zdobyły sobie równie dużą, a ostatnio nawet większą popularność. Cechami, które przemawiają za, są przede wszystkim mniej skomplikowane reguły i krótszy czas wymagany na rozegranie partii. Kolejnym argumentem na korzyść kart jest uprawiane namiętnie w środowisku graczy w RPG "kolekcjonerstwo" (moje! - wszystkie magiczne przedmioty są moje!!!). W przypadku kart nabiera ono realnego (i wymiennego w rzeczywistej gotówce) znaczenia. Otóż w każdej grze karcianej występują tzw. talie podstawowe, dostępne dla każdego, gdzie za "w miarę niską" cenę otrzymujemy podręcznik z zasadami oraz oczywiście pierwszą talię składającą się z "obowiązkowych" kart (w Doom Trooper - 70 sztuk). Karty "nieobowiązkowe" są, co oczywiste, trudniejsze do zdobycia (cena niektórych z nich na rynku wtórnym wynosi powyżej 100 \$ za sztukę), ale też ich posiadanie sprawia, że gracz ma większe szanse w starciu z przeciwnikiem. Powoduje to, że niektórzy rezygnują z gier karcianych twierdząc (i po części mając rację), że aby wygrać, trzeba wydać miliony na wszelkiego rodzaju rozszerzenia i nowe karty.

Po prawej w głębi: Zestawy grywalnych kart użyte w grze, a rysowane przez prawdziwych artystów, to jeden z głównych atutów gry.



Magia kart



Nie będę w tym miejscu wdawał się w dyskusję, kto ma rację, jednak przypomnę, że taka sama sytuacja panuje w dziedzinie systemów bitewnych, gdzie większa jednostka (np. Garganta z Epica) może kosztować nawet 40 nowych złotych. Za jedną, ołowianą figurkę wielkości pudełka po papierosach! Co oczywiste, jedna figurka nie wystarczy. Tak naprawdę, to tego rodzaju gry są nawet kosztowniejsze niż karty. Pierwszym systemem karcianym z prawdziwego zdarzenia był (i jest nadal) Magic: The Gathering (dalej nazywany M: TG). Gracze wybierają się do krainy o nazwie Dominia, gdzie toczą ze sobą śmiertelne pojedynki z wykorzystaniem żywiołów natury i potężnej magii. Nawet sam producent nie spodziewał się takiego sukcesu. Szybko zaczęły pojawiać się różne dodatki (min. Legends, Arabian Nights czy Fallen Empires), powstały też



Po lewej w głębi: Pojedynek karciany wygląda tak samo, jak w rzeczywistości. Akurat trwa zawzięta walka.

systemy konkurencyjne. Z ciekawostek: nawet TSR wydał kilka systemów karcianych (pierwszy był niewypałem, ale drugi jakoś się trzyma). Wyszedł też karciany odpowiednik fabularnego systemu Masquerade - najbardziej demonicznej gry RPG, przepełnionej dużo większą grozą niż naiwny Call of Cthuhlu (gra ta nosi nazwę Jyhad i opowiada o wojnach w wampiryzm imperium). M: TG do tej pory bije szczyty popularności w Stanach Zjednoczonych. W Europie z kolei najpopularniejszym obecnie systemem jest Doom Trooper (wydany po polsku jako "Żołnierz zagłady"). Jednak choć sam chciałbym czasami zostać mrocznym wyznawcą Algerotha, to pojedynki w krainie magii wydają mi się bardziej interesujące. Dlatego też z radością przyjąłem wydaną przez Microprose grę zatytułowaną (jakżeby inaczej?) Magic: The Gathering. Jest to oferta dla graczy tradycjonalistów. Bez żadnych udiwnień, za to z kilkoma niespodziankami. Otóż po pierwsze: dostępne są w niej wszystkie karty podstawowe czwartej edycji M: TG. Po drugie: w grze znajdziemy 12 kart, dotąd nigdzie nie publikowanych a po trzecie dostaniemy do rąk 20 kart z różnych rozszerzeń (a dokładnie Arabian Nights i Antiquities), oferujących potężną siłę (między innymi "czarny lotos"). Ostatnią z niespodzianek jest fakt, że w produkcji gry uczestniczył sam Sid Meier, który (we współpracy z Richardem

Garfieldem) własnoręcznie opracował świat Shandalar, w którym o dominację walczy pięciu potężnych magów (Władcy bestii przeciw Wampiryzm Lordom itp). Gra toczy się wg. reguł podstawowych, z zachowaniem wszystkich podręcznikowych zasad. Początkujący gracze dostaną do rąk również 13 pełnoekranowych filmów wideo, uczących podstaw gry. Komputerowe M: TG posiada rozbudowany wątek strategiczny. Możesz kupować, sprzedawać i wymieniać

karty, możliwe jest także organizowanie turniejów, w których zdobyte karty przechodzą na własność gracza. Dostępne są cztery poziomy gry, przy czym na czwartym komputer objawia nieprzeciętną inteligencję. Jedyną wadą gry jest to, że nie ma możliwości zabawy z żywym przeciwnikiem. W drugiej części (o ile taka się pojawi) chętnie widziałbym też możliwość rozszerzania swojej talii (np. dodatkowe karty dokupywane na dyskietkach). Z przyjemnością będę oczekiwał na następne komputerowe adaptacje takich gier. W naszym kraju na pewno znalazłyby wielu zwolenników.

LORD YABOL



Producent:
Microprose
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429553
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: 6



Ostateczne rozwiązanie



U góry: Określenie "stracić głowę" jest w tym wypadku szalenie stosowne.

Dwusieczny topór z jęklwym świstem minął o cal przyłbicę. Potężna postać, która cięła przed chwilą sześćdziesięciotuntową brzytwą, z niezwykłą lekkością uskokzył do tyłu. W samą porę. W miejscu gdzie przed chwilą stał wojownik zabłysło ostrze mauretańskiego miecza. Stalowe mięśnie zadrgały w tańcu śmierci, prosty, niezwykle silny cios znad głowy wszedł w ciało przeciwnika z przerażającą siłą. Na nic zdała się stalowa przyłbica i półcalowy pancerz. Zadziory topora wyluskały nagi czerep, jak orzech ze skorupy. Chwile po tym, z głuchym sapnięciem siekiera opadła na zakrwawioną czaszkę miażdżąc kość, zagłębiając się w białawą treść. Olbrzymia, ciemna postać odchyliła to tyłu głowę, z jej krani wydobyl się zwierzęcy charkot, po chwili zmieniając się w dudniący śmiech. Dwumetrowy kolos drgał cały w spazmach diabelskiego rechotu. Następny wojownik legł...

Tak moi drodzy wyglądają szczebelki kariery po których należy się wspinać, aby zostać najlepszym z najlepszych.

Oczywiście dzisiejsza gra, to prawdziwa uczta, lecz wyłącznie dla twardzieli, którzy na śniadanie jedzą udziec z dziewicy a na deser krwawy befszytk z tejże. Ultimate Warrior to gra przypominająca Mortal Kombat czy



Battle Arena Toshinden, jednak klimat sieczki to zupełne novum dla smakoszy i koneserów tematu. Zasady są proste jak duży paluch u nogi. Trafiliście na turniej, gdzie najlepsi rycerze średniowiecznego świata postanowili wyłonić spośród siebie najlepszego. W tych ciemnych czasach honor był sprawą podstawową, dlatego nie uznaje się przegranych, a rzucona w twarz stalowa rękawica, oprócz utraty przytomności oznacza również, że ktoś wylądował na marach, a zawodowe płacki oprócz zawrozenia wyrwą sobie na jego cześć połowę owłosienia głowy. Mimo wszystko taka chwała jest nieco gorsza od przeżycia, dlatego wydaje się celowym, aby jak najusilniej trzymać się swego zafajdanego żywota, a na stos niech trafiają zwłoki innych.

Aby dostąpić zaszczytu szybkiej śmierci z ręki jakiegoś rzeźnika konieczne kliknijmy na opcje w głównym panelu; Wybór Broni. Uaktywni się bardzo ciekawa komnata, gdzie zobaczymy wszystkich zawodników w negliżu (pojedynczo). Nie wyraziłem się dokładnie, spośród dziesięciu wojów, których mamy do wyboru, wszyscy są ubrani w skromne "stroje", przypominające trochę ubranka współczesnych zapasników. Muszę w tym miejscu dodać, że w gronie dzielnych mężów, znalazła się także kobieta!. Bardzo dobrze zbudowana, ubrana w skrawki materiału, przypomina mi nieco bohaterkę Tomb Raider. Dzięki bardzo widowiskowemu sposobowi prezentacji (w pełni trójwymiarowe postacie na planszy, która kręci się dookoła własnej osi pozwala świetnie ocenić walory fizyczne zawodników; tężyznę, a w wypadku kobiety inne wdzięki) w trybie 3D i SVGA gra prezentuje się

świetnie i da nam dużo satysfakcji z zabawy. Jeżeli już sobie pooglądaliśmy mięcho, które przyjdzie szatkować, należy dokonać wyboru broni i pancerza. Dostępne uzbrojenie to oczywiście wyłącznie biała broń. Do wyboru mamy sześć wykalacek. Dwa miecze (krótki i wąski, oraz dłuższy i szerszy), dwa topory (jak poprzednio) i jedna pałka nabijana gwoździami. Każda blacha ma swoje walory i wady. Duży topór z dwoma metrowymi kołcami jest bronią szalenie niebezpieczną, ale i trudną w operowaniu. Znowu większy miecz z kastetem osłaniający dłoń, to doskonałe narzędzie do cięcia a i plazy taką zabawką robią kwadratowe głowy. Jednak przypominające samurajskie miecze i mniejszy toporek, są znacznie groźniejsze, bo robią z klienta błyskawicznymi ruchami krwawą sałatkę na żywo. Aby nie stracić zbyt szybko rączki lub główki wypadłoby jeszcze dobrać sobie metalowe ubranko, które przedłuży naszą agonię z piętnastu sekund do szesnastu. Wybierzmy więc gustowną metalową czapkę, stalowy puklerz lub kolczugę. Ponadto ozdobiśmy nóżki od bioder w dół i od kolan do stóp tłoczoną blaszką w celu uniknięcia amputacji w bitewnym ferworze.

Zawodnicy. Jak wspominałem jest to dziesięć postaci. Każda ma inną taktykę prowadzenia pojedynku i nieco inne możliwości fizyczne. Łatwo się domyśleć, że zakuty w stal, potężny rycerz będzie ogromnie silny, jednak zdecydowanie wolniejszy od drobniejszego, lekko odzianego frankońskiego wojownika. Naszymi kukiełkami kierujemy z klawiatury, podobnie jak w MK możemy wykonać bardzo widowiskowe fatallity (pamiętajcie, że grafika w UW jest



Puzzle



dziesięć razy lepsza). Mówiąc krótko, a dosłownie klient może stracić głowę (i inne członki, a z szyi robi się całkiem porządna fontanna). Wystarczy, że wspomnę, iż każdy z bohaterów ma około 60 ruchów, gdzie wszystkie służą do wykonania wroga.

Krwawy turniej toczyliśmy w dziesięciu bardzo dopracowanych lokacjach. Zadbano nawet o takie szczegóły jak animacje ognia w pochodniach oświetlających kazamaty! Grafika jest po prostu świetna, co prawda kamera pracuje tylko w jednej pozycji i nie ma płynnego ruchu tejże jak w n.p. Toshinden'ie, jednak dawno nie widziałem już tak dopracowanej, wręcz doskonałej nawalanki (widać każde kółko kolczugi, która nie przylegając ściśle do ciała faluje w trakcie każdego ruchu)

Jedynym zarzutem jaki mam do Ultimate Warrior jest "głupota zawodników". Starczyło, że przycupnąłem moim wojem i kłutem toporem przeciwnika w, że się wyrażę krocze, i już miałem go na widelcu. Mimo wszystko zabawa jest świetna i jeżeli ktoś lubi gorącą krew na twarzy i adrenalinę w żyłach, to może bez mrugnięcia walczyć jak w dym (czy nie za dużo tych metafor!) i zakupić sobie Ultimate Warrior. Polecam!

SIR OTIS

Producent:
AD Studios Interactive
Entertainment UK
Dystrybutor:
AD Studios Interactive
Entertainment UK
dani@londonweb.net
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM,
DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: Ⓒ

Kula jest podobno najdoskonalszą bryłą we wszechświecie. Wystarczy tylko chwila zastanowienia, aby zdać sobie sprawę jak wiele z otaczających nas kształtów ma taką formę (dajmy na to moja lysa jak kolano głowy). Sami ciągle nosimy przy sobie dwie okrągłe jak pingpongi kulki, które niekiedy są porównywane do spodków, kiedy indziej służą do wlepiania, jeszcze innym razem mówi się o rzucie tym wrażliwym organem...

Marble Drop jest zabawą, którą można umieścić pomiędzy The Incredible Machines a Per. Oxyd. Po uruchomieniu MD (nie jest to skrót od megabajtów), zauważymy po lewej stronie kilka "pólek" z kolorowymi kulami. Wystarczy kliknąć na nią myszką i przytrzymać przycisk, a będziemy mogli umieścić ją nad polem rzutu, którym jest zazwyczaj zabawny lejek. Jeżeli dobrze przemyśleliśmy sprawę, to kulka trafi jak w łóżysko. Po drodze uruchomi niestety kilka zapadek, ruchomych nibymostów oraz wyzwalaczy elektrycznych, które działają podobnie do drogowej sygnalizacji świetlnej, zmieniając definitywnie trasę i uniemożliwiając powtórzenie wyczynu po raz drugi. Taka sytuacja nie jest jeszcze najgorsza, może się zdarzyć, że błędny wybór trasy spowoduje, iż zielona kulka wpadnie w płomień palnika, a zaraz potem dostanie się w ciekły azot. Oczywiście destrukcja jest błyskawiczna i znowu przyjdzie się głowić, gdzie i jak puścić kulę, aby dotarła do celu. Przypominam, że kolejne kule muszą mieć odpowiedni kolor, tożsamy z bazą, do której trafia. Sprawa wydaje się być beznadziejna. Nie jest jednak tak źle - każda próba (nawet nieudana) zostaje wynagrodzona określoną ilością punktów, za które można kupić dodatkowo zwykłe kule (500 pkt.) lub srebrną bądź czarną kulę. Niektóre trasy są tak skomplikowane, że bez sprawdzenia jak działają, nie ma co marzyć o ich przejściu. W takim wypadku wykorzystamy właśnie srebrną kulę, która kosztuje tylko 100 pkt. Sto punktów, to



nie pięćset, a nasza kieszeń nie jest przecież bez dna. Mówiąc krótko - zabezpieczymy się przed deficytem na koncie. Muszę w tym miejscu dodać, że nic nie da wypuszczenie na trasę wszystkich kul z pobożnym życzeniem, że w końcu i tak trafią do celu, nawet mimo dużej "śmiertelności". Na kilka sekund oślepi nas stroboskopowe światło i po krzyku kulki znikną. W momencie, gdy nic się nie uda, bo czerwona znowu wpadła do zielonej bazy, a po wypuszczeniu zielonej, ta wybuchła w niebieskim łożysku, możemy uciec się do fortelu - wystarczy kupić czarną kulę (1500 pkt.), a ta w odpowiedniej chwili zmieni kolor na taki, jaki trzeba. Oczywiście, jeżeli nie chcemy pójść z torbami, nie można tej sztuczki wykonywać zbyt często.

Gra wizualnie jest produktem najwyższych lotów. Może za tę jakość trzeba zapłacić trochę za stono, jednak zabawa jest warta wydania tych 'paru groszy' - z ręką na sercu polecam ją dosłownie każdemu.

JUREK SITO

Producent:
Maxis
Dystrybutor:
Maxis
tel. (0044) 1715051560
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: Ⓒ



Po lewej:
Na tym labiryncie można "polamać zęby"

Pan samochodzik

Po prawej:
Na niektórych
trasach bardzo
młodzi. Lepiej zmień
kierownicy.



Potężna jednostka napędowa, szesnastozaworowy smok drzemie pod maską. Cztery stalowe cylindry Coswortha dają miłe uczucie pewności siebie. Jeszcze tylko ostatni rzut oka na pilota: to na szczęście. Dłonie pewnie dzierżą sportową kierownicę, jeszcze chwila i zacznie się odcinek specjalny, gdzie kilkanaście światowej klasy załóg zmierzy się w wyścigu ze sobą, swoimi umiejętnościami i czasem. Jest tylko jeden faworyt rajdu - to Ty.

Wyciągi samochodowe dość często trafiają na łamy naszej gazety. Taką sytuację wymusza pojawianie się na rynku gier komputerowych coraz bardziej profesjonalnych produkcji, które kuszą doskonałą, przestrzenną grafiką, świetnymi animacjami i muzyką. Widzieliśmy już Grand Prix 2, Screamer 2, Daytona USA, Rally Rancing'97 i wiele innych. Dzisiaj przyszło mi zająć się równie ciekawą symulacją wyścigów samochodowych pod tytułem Sega Rally Championship, gdzie jak zwykle refleks walczy z koordynacją ruchową nadgarstka. Zanim zajmę się szczegółami, wspomnę o pierwszym wrażeniu jakie towarzyszy uruchomieniu SRCh.

Przed wszystkim tryb SVGA - znaczy, że jest na czym zawiesić oko. Gra została żywcem przeniesiona z konsoli Sega Saturn, podobnie jak Screamer i Daytona. Dokładnie teksturowane tło (każde drzewo na trasie wygląda inaczej), animowane postacie kibiców (niestety nie można popełnić morderstwa, mimo braku

barierek i zabezpieczeń, nie uda się wjechać w kibiców i rozsmarować ich na maskownicy). Jeżeli mamy wystarczającą ilość kostek RAM'u, będzie nam nawet dane ujrzeć takie ciekawe drobnostki, jak uciekające spod kół ptaki. Oczywiście sposób prezentacji zabawy zależy od naszego widzimisie (nie znaczy to, że będziemy widzieć misie). Do wyboru mamy okno lub pełny ekran, możemy obserwować wóz z góry w rzucie izometrycznym lub w ten sam sposób, tylko bliżej maszyny (auto prowadzi się wtedy znacznie trudniej, ponieważ mamy większy kąt obserwacji). W zależności od trasy i od szybkości wózka, uzyskamy bardzo ciekawą możliwość i świetną



prezentację lotu. Bez żartów, niekiedy maszyna rzeczywiście przeleci kilka metrów dzięki ciekawie ukształtowanym trasom. Zanim coś więcej o nich powiem, jeszcze jedno słowo o rozdzielczości. Dla posiadaczy "starutkich" PC'etów pozostawiono tryb rozdzielczości 320x200, chociaż przyznam się szczerze, że po chwili zabawy miałem dość kwadratowych kółek mojej Toyoty i robotów na trybunach.

Trasy zadowolą największego maniaka kierownicy i rajdów, w przeciwieństwie do Daytona USA, nie będziemy ścigali się wyłącznie na tych słynnych torach. Możemy zdecydować się na szalony





Po lewej:
Do załączenia pozostała "kupa czasu". Możesz spokojnie wysiąść z wózka i pooglądać panienki na trybunach. "Skręćaj w lewo, w lewo osie!" - Pilot

wyścig po afrykańskiej sawannie lub bardzo niebezpieczny rajd po stromych i niezwykle krętych, ośnieżonych i diabelnie śliskich górskich trasach (uwaga gołodź!). Dla mnie mimo wszystko najtrudniej jeździło się po torze, który przebiegał przez gęsty las. Oczywiście poziom trudności jest stopniowany i kierowcy amatorzy mogą nabrać wprawy, decydując się na najłatwiejszy z trzech trybów wyścigów (Easy). Medium jest dla profesjonalistów, natomiast Expert chyba dla psychopatów. Kiedy spróbowałem sobie pojeździć jako Expert, okazało się, że międzyczasy są takie krótkie, iż niekiedy nie udawało mi się dosłownie dobrze wystartować, kiedy inne wozy zdążyły już zaliczyć okrążenie. Widać nie jest mi pisane zostać hackerem szos.

MASZYNY

Tych do wyboru mamy cztery. Dla każdego coś miłego, Toyota Celica, Lancia Delta Integrale (automat lub manualna), Subaru oraz Mitsubishi-to wozy, jakie będzie można dożywać na trasach. Wszystkie wózki mają potężnego kopa i dobrze, bo międzyczasy są bardzo krótkie, czyli - czym dalej do przodu (i do następnego punktu kontrolnego), tym mniej cennych sekund. Często zdarza się, że dosłownie metr przed metą zabraknie sekundy i stracimy pozycję lidera. Jeszcze jedno! - zanim wyruszymy, dobrze jest

podrasować samochód (w zależności od trasy, zmiana ogumienia czy twardości zawieszenia) w Car Setting, być może dzięki temu uda się pokonać trudy trasy szybciej niż inni.

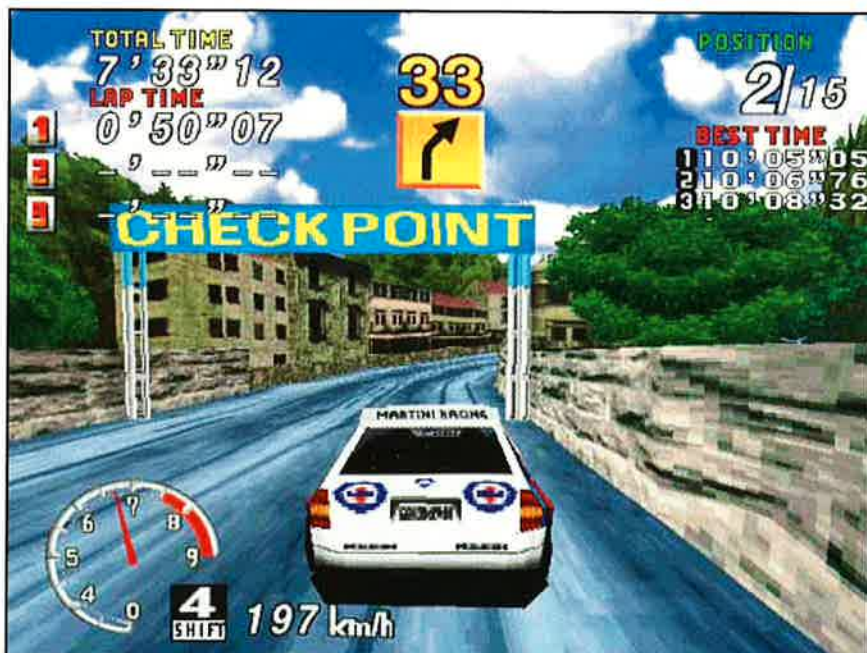
W menu Rally istnieje opcja, która umożliwi również obejrzenie zapisu filmowego z naszego rajdu (Records). Bardzo widowiskowa prezentacja przekona każdego, że należy do czołówki rajdowców na świecie lub uzmysłowi, że powinien przesiąść się na trójkołowy rowerek.

Rally to również możliwość gry w sieci czy przez modem (a jakżeby inaczej). Ciekawą opcją jest 2 Player Battle, dzięki niej zagramy w Sega Rally na jednym komputerze (monitor zostanie podzielony w poziomie na dwa niezależne plany). Kierowanie w takim wypadku odbywa się za pomocą klawiatury i joysticka.



Nie można również zapomnieć o muzyce - co prawda nie mamy możliwości pogrzebienia w samochodowym odtwarzaczu, jednak kilka wariantów podkładu dźwiękowego wystarczy w zupełności. Sega Rally Championship nie jest grą, która powala na kolana. Nie piszę tak dlatego, że ma jakieś większe wady, wręcz przeciwnie, wad u niej jak na lekarstwo. Nie jest po prostu niczym odkrywczym, raczej kolejną produkcją z cyklu ...i gaz do dechy. Na pewno nikt nie będzie zawiedziony, jednak nie spodziewajcie się czegoś wyjątkowego i odkrywczego. Ta gra jest po prostu dobra.

JUREK SITO



Producent:
Sega Entertainment
Dystrybutor:
Bobmark
tel. (022) 380502
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 43

NBA na topie

Koszykówka staje się ostatnio obowiązującym, a przede wszystkim szalenie modnym sportem. Chyba nie ma osoby, która nie poznałaby od razu Magica Johnsona czy Air Jordana. Wielkie sławy kosza wkraczają przebojem w nasze życie dzięki telewizji, a ostatnio możemy nawet obserwować Jordana, mistrza wszech czasów na ekranach kin w Space jam, czyli kosmicznym meczu. Nie wspominam już nawet o takich drobiazgach jak buty Ewingi czy Air Nike. To tylko szczyt lodowej góry. Bez dwóch zdań jest po prostu szal mas! (i olbrzymie pieniądze!).

Oczywiście nie mogło zabraknąć koszykówki w domowych pieleszach. Minęły czasy, gdy NBA była dostępna jedynie w Sportowej Niedzieli (lub na konsolach Segi). Obecnie możemy zastąpić sfatygowanego trenera byków z Chicago własną osobą, lub (jeżeli takie będzie nasze życzenie) przybijemy piątała z Barkley'em i razem zmieciemy z parkietu liderów NBA. Wszystko to jest możliwe dzięki nowej grze Microsoftu: NBA Full Court Press.

Zdaje się, że Microsoft postawił zarzucić rynek gier sportowych swoimi produkcjami. W styczniowym numerze CDA mieliśmy okazję przedstawić grę



zatytułowaną Microsoft Soccer. Przykład ten podałem nieprzypadkowo. NBA zastała po prostu wyposażona w identyczny interfejs użytkownika. Zarówno jeśli chodzi o Team Editor, jak również ustawienia zawodników na boisku, oprócz oczywistych szczegółów, obie gry właściwie wcale się nie różnią. Czy to dobrze, czy źle, trudno oceniać. Być może nawet lepiej, ponieważ w wypadku znajomości Soccera, zorientowanie się w NBA zajmie nam dosłownie kilka chwil (i vice versa). Do wyboru mamy 29 najbardziej rakietowych drużyn NBA, którymi zagramy m.in. ustalając listę pięciu spotkań (poszczególne mecze mogą być rozegrane przez inne zespoły). Każdy zawodnik to ponad dwieście pięćdziesiąt możliwych ruchów!. Aby zobaczyć wszystkie triki, trzeba przesiedzieć nad NBA parę tygodni!. Ponadto ujrzymy sto autentycznych megagwiazd kosza, z uroczymi fotkami każdej facjaty. Dynamiczne akcje i mnóstwo detali w wysokiej rozdzielczość (co dziwne tylko 256 kolorów), oraz prostota i łatwość obsługi dopełnia obrazu NBA! Po uruchomieniu NBA ujrzymy główną planszę, gdzie dokonamy podstawowego wyboru. Mamy tutaj cztery panele umożliwiające grę (o czym za chwilę). Ponadto menu u dołu planszy zawiera trzy dodatkowe funkcje. Pierwsza służy do stworzenia własnej drużyny: Team Editor. Ze złośliwym rechem wybrałem sobie zawodników, podciągnąłem wszystkie parametry (szybkość, agresywność, itp.) na max i rozpocząłem mecz wszech czasów. Jak się okazało, nie wystarczy zrobić sobie drużynę zmaksymalizowanych fizoli, poniosłem sromotną porażkę. Dodam jeszcze, że jeżeli taka nasza wola, w edytorze zmienimy kolor włosów zawodnika oraz kolor skóry. Oczywiście można również dobrać wg własnego widzimisię spodenki i koszulkę. Efekt pracy będzie można obejrzeć w specjalnym okienku z animowaną postacią przez nas wykreowaną. Jeżeli posiadamy modem lub jesteśmy szczęśliwcem należącym do sieci,

skorzystamy z następnej opcji Multiplayer. Zdaje się, że obecnie możliwość gry z przyjaciółmi stała się już standardem. Czas przejść do konkretów. Pierwszy z obłych przycisków zaopatrzony w napis Single Game przeniesie nas do krainy zwanej NBA. Ujrzymy świetnie zaprojektowany panel, gdzie zdecydujemy się na wybór drużyny, którą będziemy grać, jak i teamu przeciwników. Po kliknięciu na trójkątny kursor zobaczymy logo danego zespołu i krótką charakterystykę. Dla bardziej dociekliwych zaprojektowano specjalną stronę (sports page), gdzie dowiemy się jakie miejsce w rankingu zawiera dana drużyna, poznamy statystykę rozegranych meczów (zbiórki, asysty itp.). Określimy ilość meczów (max. 5 w jednej sesji) oraz wybierzemy sposób kierowania grą (mysz lub klawiatura). Tutaj również dostępny jest panel, gdzie wybierzemy strategię, ustawienia zawodników lub dokonamy transferu koszykarza (coaching). Sam mecz obserwujemy z góry, nieco na ukos (podobnie jak w Syndicate). Taki sposób prezentacji umożliwia błyskawiczne zorientowanie się w rozgrywanej właśnie akcji i momentalną reakcję. Świetnie zaprojektowani zawodnicy są bardzo dobrze animowani, co znakomicie wpływa na jakość zabawy. W momencie przejęcia piłki przez koszykarza automatycznie zobaczymy jego zdjęcie. Każdy ruch na parkiecie jest komentowany przez profesjonalnego zapowiadacza (announcer), będącego w rzeczywistości głosem drużyny Seattle Sonics (Kevin Calabro). Cała masa dźwięków znakomicie uatrakcyjni grę (znany wszystkim "pisk parkietu"), a jeżeli uda nam się rzut za trzy, to... zobaczycie i usłyszycie sami!. Podsumowując można stwierdzić, że NBA Microsoft'u jest to ciekawa i dobrze zrobiona gra sportowa. Jestem przekonany, że fanom gatunku przypadnie ona do gustu, tak jak mi!.

OTIS

Producent:

Microsoft Corporation

Dystrybutor:

Microsoft Polska

tel. (022) 6286924

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Piekło w niebiosach



Gdzieś w niekoniecznie odległym czasie i w całkiem bliskiej Galaktyce była sobie ziemską kolonia New Heaven. To miał być raj i idylla dla tych wszystkich, którzy zdecydowali się porzucić Ziemię. I to rzeczywiście był raj. Do czasu gdy hordy Obcych runęły na bezbronnych kolonistów, naturalnie w jak najgorszych zamiarach. A ci, nie mogąc liczyć na niezawodną w takiej sytuacji kawalerię USA, chcąc nie chcąc, musieli obronić się sami.

Celem rozgrywki jest za każdym razem zniszczenie wrogiej stolicy, lecz by tego dokonać, musimy wcześniej zająć leżące w środku prowincje, ponieważ nasza ekspansja odbywa się krok po kroczku, nasze może być tylko to, co z nami graniczy (kłania się Z!). Inwazji dokonujemy pakując sprzęt do statków transportowych i atakując nimi wybrane terytorium. Ponieważ każda kolejna prowincja to dodatkowa kasa (z podatków) i surowce (im ich więcej, tym więcej możemy produkować), warto zajmować wszystko, co tylko się da. Aby tego dokonać, musimy wytworzyć odpowiednią ilość jednostek. Te z kolei produkują się w rozmaitych strukturach, zaś by istniały struktury, potrzebna jest energia. Wniosek jest prosty: nasza partyjkę zaczynamy od budowy "zasilaczy" (czy w C&C i Warcraft było inaczej?). Brak energii to wstrzymanie produkcji, a ponadto struktury zaczynają ulegać degeneracji.



Fallen Haven toczy się w dwóch trybach. Budynki, drogi i jednostki produkujemy (a także naprawiamy i "recyklujemy", czyli opylamy na złom za psie pieniądze) w STRATEGIC MODE. Tutaj możemy poruszać naszymi pojazdami i jednostkami jak tylko zechcemy - nie mamy tu żadnych ograniczeń. Tamże prowadzimy badania naukowe (research). Badania dotyczą 6 podstawowych zagadnień: zmniejszenia zużycia energii przez struktury, zwiększenia odporności jednostek i struktur na ataki wroga, zwiększenia mobilności jednostek, zwiększenia siły ognia jednostek, zwiększenie szybkostrzelności jednostek, wytworzenie systemów rakietowych (nuke!) tak ofensywnych jak i defensywnych. Uważajcie - jest to (kosztowny) klucz do sukcesu! Lepiej mieć mniej lepszej technologicznie broni niż dużo kiepskiej (jak powiedział Saddam Hussein po "Pustynnej Burzy", zamiatając byłą dywizję czołgów T-64 nogą pod dywan). Tu nasuwa się nieuchronnie skojarzenie z UFO - te ciągle balansowanie pomiędzy naukowcami i inżynierami. Podobieństwo jest tym większe, że i w opcjach znajdziemy coś o nazwie "Encyclopedia-on-line", zawierająca wszystkie informacje o budynkach, strukturach itp. Pamiętacie UFO-pedie? Pewnie, że tak... Natomiast wszelkiego rodzaju bitwy i bitewki toczymy w TACTICAL MODE. Nie możemy wtedy robić nic innego - ani napraw, ani produkcji, ani badań. Tutaj już nie ma lekko - każda jednostka posiada limit punktów akcji (AP = Action Points), który zużywamy na każdą czynność - od ruchu po atak. Czy znów nie wygląda to na inspirację UFO? Tym bardziej, że wizualnie walka wygląda dość podobnie, a i sterowanie też jakoś znajome... (łącznie z rezerwacją AP na "opportunity fire", które w FH nazywa się "overwatch"; cała różnica polega na tym, że tu możemy sobie ustalić także to, czy odpowiem ogniem z lekkiej czy ciężkiej broni).

Grafika Fallen Haven przypomina coś pośredniego pomiędzy C&C, UFO i Caesar II, tyle że w SVGA. Wygląda... bo ja wiem? Nieźle w sumie, ale w zachwyty na pewno nie wpadniecie. Wszystkie elementy grafiki gry (tło, budynki, jednostki) są renderowane, na czym najgorzej wyszły jednostki. Może dlatego, że są one równie statyczne niczym pionki na szachownicy? Widać autorzy doszli do wniosku, że skoro gra się w turach, to mogą odpuścić sobie animacje ruchu. Żołnierze



sztynno ślizgający się po drogach (na nieruchomych nogach!) czy obracające w skokowy sposób czołgi troszkę jednak mi przeszkadzają. Podobnie drętwa jest pole, na którym dzieje się akcja. Ani jeden listek nie drgnie na drzewie. Nic, zero, nul, martwo, cicho... Stop! Cicho tam nie jest. Digitalizowana mowa, soundtracki na CD, dużo zróżnicowanych odgłosów - jest dobrze i głośno!

Fallen Haven to dla mnie taki składak, zbudowany w ogromnej większości z elementów gier, które zostały przebojami plus raczej mizerna dawka własnych raczej średniawych idei. Tworzenie takich układank jest nieco ryzykowne. Nie zawsze bowiem udaje się poskładać do sensownej kupy wszystkie smakowite komponenty (np. śledzik w cebulce w połączeniu z sernikiem... brrr!). Dużo częściej wychodzą jakieś poronione dziwadła, a'la Frankenstein. Twórcom Fallen Haven udało się ta karkołomna sztuka o tyle, że powstała gra, w którą można całkiem przyjemnie pograć. Nikt na jej widok na pewno nie ucieknie z krzykiem. Ale czy brak ewidentnych wad to już zaleta? O zaletach zaś nie powiem nic - bo wszystko już powiedziano recenzując i opisując gry, z których twórcy FH czerpali pełnymi garściami. Nie wróżę Fallen Haven wielkiej kariery.

MAC ABRA

Producent:

Interactive Magic

Dystrybutor:

Marksoft

tel. (022) 6639390

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

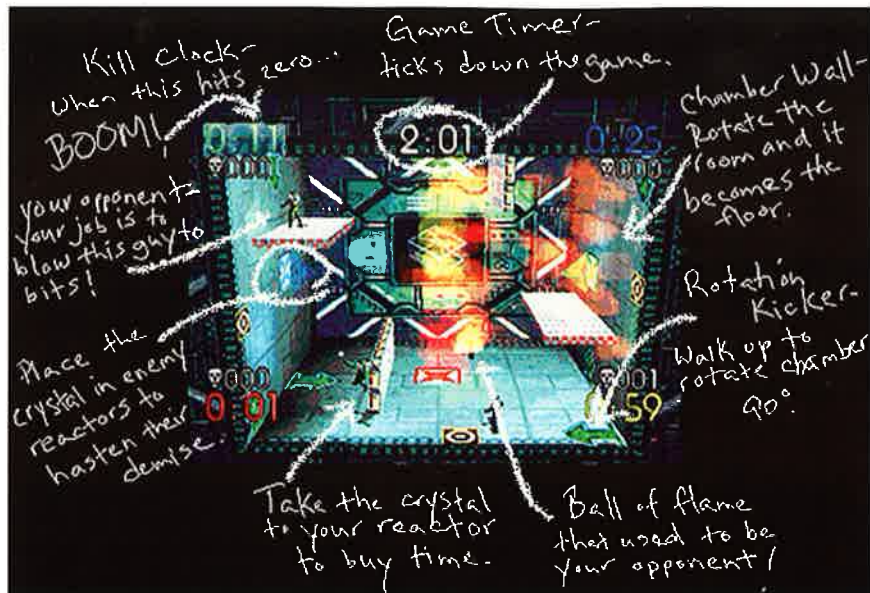
Zawrót głowy



ry:
ekipa
wiedzialna za to
zamieszanie.
z już wiecie,
u przesyłać
by w kopertach.

Te zawody to kompletny zawrót głowy. Na samym początku robi się Wam niedobrze z powodu wirujących ścian, później upadniecie na głowę, a na koniec zostaniecie powaleni na kolana. Nie wspomnę już nawet, że zapali się wam pewna część ciała, umiejscowiona gdzieś w dolnej części kręgosłupa.

Program należy do tej dziwnej kategorii gier, które trudno przyporządkować do jakiejś konkretnej grupy. Trzeba dla nich wymyślać nowe określenia np. "Nietypowe sporty" czy coś w tym rodzaju. Pomysł jest oryginalny i chociaż z początku trudno wczuć się w rolę, to już po chwili, gdy tylko zorientujemy się w sytuacji, zabawa nabiera rumieńców. Szybka orientacja w sytuacji to w tej grze podstawa, bowiem rozgrywka odbywa się na dosyć niestabilnym, mobilnym terenie, gdzie w każdej chwili możemy dostać sufitem w twarz czy też podłogą w cztery litery, że już nie wspomnę (albo wspomnę) o spoliczkowaniu czy kopniakach od przeciwnika. A po co to wszystko mamy znosić? Oczywiście po to, aby wygrać! W przeciwnym razie czeka nas zabawa w człowieka pochodnię - wszyscy, którzy chcą uniknąć losu wyjątkowo gorącego faceta i przeżyć, a nawet wygrać, zapraszam do naszej szkoły niedzielnej, w której za chwilę odbędzie się lekcja przetrwania, sponsorowana przez zakład pogrzebowy "Pod wesółym króliczkiem". Przechodząc do meritum zagadnienia - gra odbywa się w trójwymiarowych pomieszczeniach, które można prawie dowolnie obracać. Służą do tego strzałki umieszczone na niektórych ścianach (tudzież sufitach i podłogach, wszystko zależy od sytuacji i punktu widzenia), wystarczy do takowej dobiec, poczekać, aż zamigocze i pchnąć, a świat zawiruje i przeciwnik przy odrobinie szczęścia zaliczy mały wstrząs. Taka operacja jest bardzo przydatna, a nawet nieodzowna, gdyż dzięki temu uzyskujemy dostęp do



innych miejsc, a przy okazji dajemy nauczke przeciwnikowi, który (w chwili zetknięcia z podłożem) traci posiadany kryształ. Kryształ to najbardziej pożądany przedmiot w grze, gdyż to od niego zależy nasze zwycięstwo. Po zdobyciu tego cudelka trzeba działać błyskawicznie, w przeciwnym razie strona (ewentualnie - strona) przeciwna przetrzepie nam skórę i odbierze skarb, a wtedy to już wiadomo - witamy w piekle. No dobrze, ale co robić, gdy zdołamy uciec ze zdobyczą? Odpowiedź jest bardzo prosta (przynajmniej w teorii) - co sił w nogach biegniemy do jednego ze źródeł światła (jest ich tyle samo co graczy); jeśli uda nam się ta sztuka i zdobędziemy strefę przeciwnika, spowodujemy zredukowanie jego puli czasu o określoną sumę, jeśli natomiast zdołamy dopaść własnej strefy, sprawimy, że nasz licznik zostanie częściowo uzupełniony. Swoje źródło światła rozpoznajemy po kolorze - ma ono taką samą barwę jak uniform naszego supermena. Spalenie danego zawodnika następuje w momencie, gdy skończy się jego czas. Niby brzmi to prosto, a jak jest naprawdę? Trzeba nieźle potrenować, abyć dać radę komputerowemu przeciwnikowi. Grać można także z innymi graczami (do czterech osób), lecz niestety przy użyciu tylko jednego komputera, ponieważ gry w sieci nie przewidziano, a szkoda - to chyba największy feler tego programu. Kryształ jest zawsze tylko jeden i gdy go zużyjemy

do podkręcenia budzika, pojawia się następny i tak w kółko, to znaczy aż do końca. Końcem może być utrata ostatniego życia bądź też minięcie ostatniej tury - zależnie od dokonanego wyboru rodzaju rozgrywki. Oprócz wyżej wspomnianego kryształu, można jeszcze spotkać różne inne dodatki, które np. zwiększą nasz czas, zatrzymają na kilka sekund przeciwnika itp. Oprócz tego spotkamy także wiele innych urządzeń ułatwiających i utrudniających (jak kto woli) zabawę, między innymi - dmuchawy powietrzne, zapadnie, wyrzutnie, działka itd. Zanim rozpoczniemy rozgrywkę, warto zagrać samotnie i trochę potrenować przed prawdziwą walką - taka opcja jest dostępna, chociaż jednocześnie jest najmniej interesująca. Niewiele bardziej interesująco przedstawia się grafika i dźwięk, chociaż jedno jak i drugie trudno uznać za ohydne, to jednak mogłoby "toto" wyglądać lepiej, natomiast dźwięk mógłby być płynniejszy - dotyczy to w szczególności digitalizowanej mowy. W każdym razie, co by nie mówić, grywalność jest zadowalająca, a chyba w końcu o to chodzi, nie nie? Nie?!
MR JEDI

Producent:

Activision

Dystrybutor:

Optimus Bis

tel. (018) 437797

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows



Cena:

Nie ma chyba osoby, która nie znalazby gwiazd z MTV - Beavis'a i Butt-head'a. Te dwa oblesne typki charakteryzują się niespotykaną żywotnością i pomyslowością. Niestety twórca pasja tych niewyżytych facetów kieruje się raczej ku ekscytacji gwiazdami muzyki Heavy Metal oraz szalonym (niektórzy twierdzą, że głupim) pomysłem. Nie raz obserwowałem ich przygody (zanim zakodowano MTV), a rodzice nie mogli uwierzyć, jak można śmiać się, gdy na ekranie - cytuje - "dwóch idiotów pluje na ludzi!"...

Bez dwóch zdań - żarty w wykonaniu wesołych chłopaków są naprawdę ciężkie i nie każdy potrafi uśmiechnąć się na widok gościa z ołówkami w nosie i uszach i z jedną kredką wbiją w oko. Jednak na mnie to po prostu działa i kiedy usłyszałem, że pojawiła się gra z Beavisem i Butt-headem, terroryzowałem redakcję i tak długo trzymałem wszystkich w napięciu

osoby dały sobie spokój i przeniosły się w jakieś mniej perwersyjne otoczenie, ponieważ wizja zabawy, jaką teraz roztoczę, może ich zbulwersować!

Gry nie należą do trudnych (zabawa została polecona 6 - 10 letnim dzieciom), jednak nie wyobrażam sobie tatusia czy mamusi, którzy chcieliby dać malcowi coś takiego do rączki. Zanim powiem coś więcej, wspomnę jeszcze, że grafika jest identyczna z tą z kreskówek, a animacje postaci również nie odbiegają od widzianych w filmie. Oczywiście podkład dźwiękowy stanowią ostre rokowe kawałki (dla każdej gry innej) oraz teksty Beavis'a i Butt-Head'a, które w zdecydowanej większości są nieценzuralne.

Scenariusze gier zostały oparte na prostym schemacie. Jak już wspominałem, jest ich siedem do wyboru - dla każdego coś miłego, rzekłbym nawet. Nie będę opisywał każdej gierki, wspomnę tylko o dwóch - jestem przekonany, że da to wyobrażenie o całości! Jedna

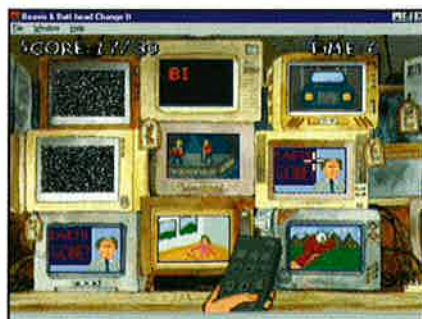


Warto jeszcze wspomnieć, że przygody "zawodników" są przeżabawne, chodzi o to, że grze towarzyszy cała moc świetnych animacji (Beavis dostaje w głowę cegłówką, Butt-head traci ząbki, itd., czyli moc śmiechu!). Kierowanie zawodnikami zostało pomyślane bardzo prosto - przy pomocy myszki. Zastanawiam się tylko, do kogo gra jest adresowana. Siedmioletnich kajtków nie

Przygłupi i przygłupszy

(szczegółów ze względu na delikatność sprawy nie podaję), aż wszyscy zgodzili się, że to ja dostanę B.B. w swoje łapy. Nadszedł w końcu ten dzień i z wypiekami na twarzy przedstawiliśmy się sobie - znaczą ją i śliczniutki CD ROM.

Program wita nas czołówką przedstawiającą scybernetyzowane logo MTV, które po chwili zostaje zmiażdżone ręką (po brudnych paluchach i obgryzionych paznokciach poznałem rękę Butt-heada). Kiedy się już zdecydujemy, wystarczy puknąć w klawiaturę, dzięki czemu uaktywnimy menu, w którym wybierzemy grę. Do wyboru mamy siedem zupełnie odmiennych zabaw, z czego cztery pomysły mieliśmy okazję podziwiać na ekranach telewizorów. No cóż, chyba każdy się domyśla jakiego typu zabawę mogą zaserwować ci młodociani psychopaci. Proponuję, aby co wrażliwsze



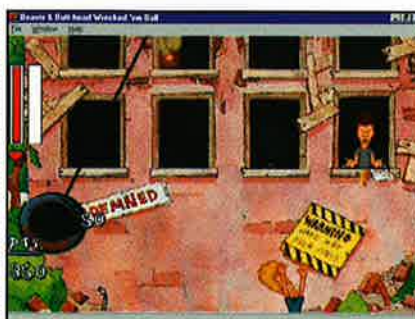
z rozrywkowych zabaw Beavis'a i Butt-Head'a zatytułowana Court Chaos (chaos na korcie), polega na wykańczaniu uparciuchów, którzy koniecznie chcą grać (yuppies). Cóż, B. i B. to bardzo złośliwi chłopcy, wbili sobie do głowy i uparli się, że tego dnia nikt nie pogra w tenisa i każdego klienta celnym strzałem piłki tenisowej wyrzucają z kortu. Jeżeli trafimy w wiewiórkę, dostaniemy bonus w postaci 50 piłek i możemy rzucać kilkoma piłkami na raz. Czy możecie sobie wyobrazić serię z ciężkiego karabinu maszynowego, z dźwiękiem przypominający odpalenie "Berty" i widok złamanego gościa, który dostał potężny cios w miejsce, gdzie łączą się nogi! Jak widać, zabawa nie jest zbyt wyrafinowana, ale w końcu czego mogliśmy się spodziewać. Dodam tylko, że w innych grach naszym zadaniem może być kopanie pacjenta po genitaliach, robienie ciasteczek z robakami, itd., itd.

biorę pod uwagę, natomiast starszych zabawa znudzi po kilkukrotnej grze, a animacje mimo wszystko szybko staną się mało atrakcyjne. Wychodzi na to, że prawdziwą satysfakcję odczują tylko fanatycy Beavis'a i Butt-head'a, dla pozostałych Graczy będzie ona ciekawostką, którą po prostu warto zobaczyć.

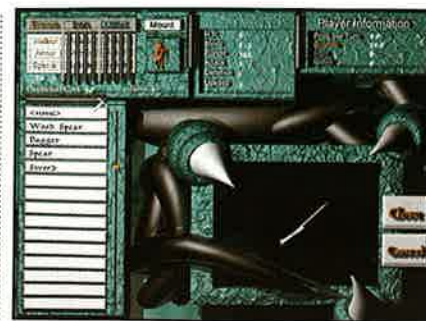
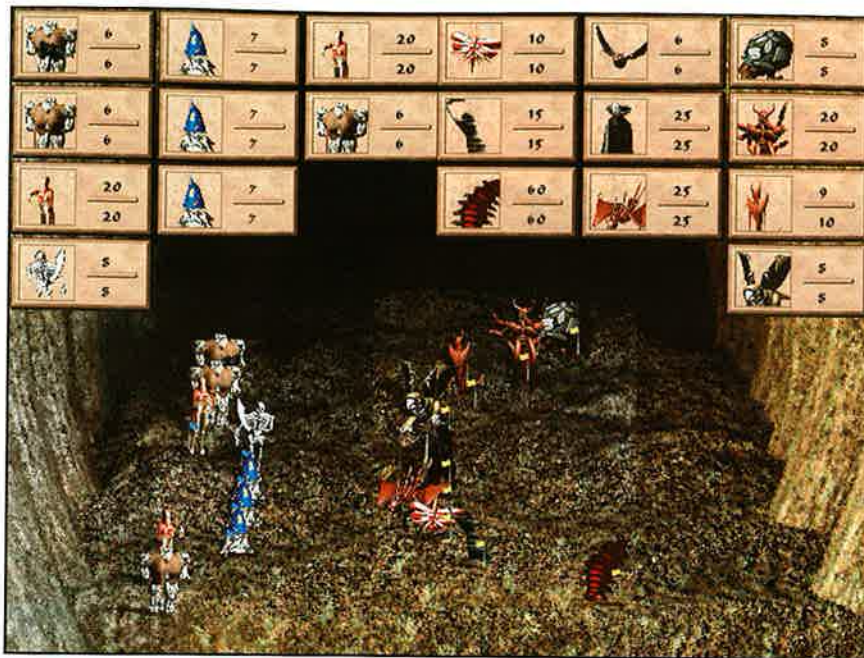
ATUSIO GORO

Producent:
Viacom New Media /Virgin
Dystrybutor:
Virgin
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena:



Po prawej:
Tak wygląda bitwa.
Trochę żal, że
odbywa się
automatycznie.
Wszak każdy wie, że
komputer jest
"niezbyt
inteligentny".



produkować miecze i tarcze. Można też (jak w Warlord) złupić i zburzyć zdobyty zamek. Gracz może wybrać jedną z ośmiu dostępnych ras. Produkcja opiera się na wydobywaniu. W sumie wszystko to stoi na podobnym poziomie, co w "herosach", niekiedy nawet go przerasta. Na dodatek inteligencja komputera jest bardzo wysoka, a poziom trudności nie zależy od stanu surowców (jak to ma miejsce w obu

Jaskiniowcy

W tym numerze CDA miłośnik strategii znajdzie opis Heroes of Might & Magic 2. Osoby, którym podoba się ten typ gier komputerowych, będą mogły sprawdzić swoje siły również w najnowszym produkcie firmy Avalon Hill zatytułowanym Cavewars.

Tytuł gry jest trochę mylący. Owszem, akcja dzieje się w dawnych czasach, ale bardziej, niż do epoki jaskiniowców odnosi się do rzeczywistości znanej z W.F.R.P. (Warhammer Fantasy

Jedyne, co wiąże się tu z jaskiniami, to możliwość ich eksploracji przez nasze wojska, co, tak jak w "herosach", procentuje w różnoraki sposób. Generalnie gra niewiele różni się od produktu New World Computing. Grafika jest słabsza, jednak nie tak pastelowa i przez to bardziej mroczna. Nie zapomnijmy też, że produkty Avalon Hill raczej nie słyną z doskonałej grafiki (patrz: "Wooden Ships...") w tym numerze), charakteryzuje je za to dobry pomysł. Jeśli chodzi o wykonanie, to z początku byłem z Cavewars zadowolony, jednak stopniowo, gdy próbowałem dobrać się do kolejnych paneli obsługi gry, byłem coraz bardziej rozczarowany. O ile w "herosach" wszystko było tu intuicyjne, to w przypadku "wojen jaskiniowych" nie jest już tak różowo. Także ogromne figurki jednostek wyglądają niezbyt efektownie i są nieproporcjonalne do budynków. Zarzuty miałbym również do mapy, która nie jest zbyt wyraźna. Gra jest całkiem przyjemna, ale konkurencja poszła do przodu jak burza, tak że CW wyglądają raczej archaicznie. Szkoda, tym bardziej, że znajduje się tu kilka ciekawych pomysłów. Na przykład produkcja w miastach jest rozwiązana nawet lepiej niż u konkurencji. Oprócz tego możemy zabawić się w naukowców i wynajdywać nowy sprzęt czy jednostki (czego w "herosach" nie ma). Dysponujemy podobną ilością oddziałów, a ich uzbrajanie nie następuje automatycznie. Musimy oprócz wojska

częściach HoMM). Sytuacja jest tu prawie odwrotna, niż w przypadku Shadows over Riva - tam grafika i obsługa była lepsza niż u konkurencji, a raziły rozwiązania, tu natomiast rozwiązania są doskonałe, w przeciwieństwie do warstwy wizualnej. Być może przesadziłem trochę z krytyką. Gdybym nie widział HoMM, moje uwagi byłyby wręcz entuzjastyczne, konkurencję dla Cavewars stanowiłby wyłącznie Warlord 2, a on jest o wiele słabszy od "jaskiniowców".

Jeśli mamy dwie gry o podobnej grywalności, zawsze wybieramy ładniejszą. Niestety w tym wypadku Cavewars nie będzie tą wybraną. Jednak ktoś, komu podobają się rozwiązania "herosów", ale zawiedziony był prostotą (ja na przykład ukończyłem kampanię w cztery dni), na pewno zasiądzie do produktu Avalon Hill. Dlatego też, mimo krytycznej recenzji, z chęcią pogram w tę gierkę.

LORD YABOL

Producent:

Avalon Hill

Dystrybutor:

Avalon Hill

tel. (001) 41012549200

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena:



Roleplay), tzn. występują tam wojownicy w zbrojach i z mieczami oraz potężna magia (48 różnych czarów). Są tam również takie elementy, jak artyleria, a nawet czołgi (w tym momencie technika bardziej rozwinięta niż w Warhammer).

Dodatkowe wstrząsy



Zbliżają się ferie, okres wolny, który w związku z warunkami pogodowymi w naszym kraju nie nadaje się do niczego. Jazda na nartach błotnych nikogo nie pasjonuje, moknięcie również, a poza tym jest tak zimno, że każdy potrzebuje sporej rozgrzewki. Jest ktoś, kto tylko czyha na taką okazję. Tak, to stary, pocziwy Quake. Ukryty w tablicy partycji zaciera pokrwawione łapska szczerząc zęby i oliwając sfatygowane wyrzutnie rakiet. On wie najlepiej, że nic tak nie rozgrzewa, jak wybuch granatu przy twarzy czy poranna kąpiel w lawie. Niestety, każdy z Was ukończył już pewnie Quake na wszelkie sposoby i nie ma już chęci na pastwienie się nad biednymi ogrami, które potrafią tylko przygarniać rakietę na klatę (biorą to sobie do serca). Biedny Quake, siedząc smętnie nad kieliszkiem krwi, wspomina dawne czasy i iza kręci mu się w oku.

Jest jednak nadzieja. Święty Mikołaj w czerwonym ubranku (splamionym krwią) ulitował się nad Quake'em i przyniósł mu w prezencie skromną płytkę CD zatytułowaną Dark Hour. No to koniec, pomyślał Quake. Nadeszła dla mnie czarna godzina! Nie desperuj kacuszko - odpowiedział Mikołaj. Krwawe i mroczne godziny nadeszły dla tej bandy zarozumiałców, którzy uważają, że są dla Ciebie za dobrzy. Spójrz: Quake spojrział i zatafił ręce. Gińcie!!! - ryknął...

Tak mogłoby wyglądać intro do Dark Hour: płytki zawierającej nowe poziomy do tej, najpopularniejszej z morderczych

gier. Niestety wygląda trochę skromniej i bardziej klasycznie. Pierwsze, co widać, to elegancko wykonany instalator. Znajdziemy tam nawet "Quake tip of the day": parodię "porady dnia" znanej z Windows. Tutaj zamiast informacji, jak otworzyć nowe okno itp, dowiemy się, w jaki sposób wykończyć grunta, enfoncera czy jak przechodzić przez ściany. Kiedy już nacieszymy oczy, pora przejść do konkretów, czyli instalacji leveli. Robi się to bardzo łatwo i wygodnie. W trakcie tej czynności można poczytać sobie tzw. description do każdego z nich. Są tam informacje o tym, do jakiego trybu stworzono level (deathmatch, wspólna gra sieciowa czy gra dla jednego gracza), kto jest twórcą poziomu i o co pokrótce w nim chodzi. Kiedy już dokonamy instalacji, czas zabrać się za mordowanie. Niezależnie, do jakiego katalogu zainstalujemy levele, uruchomienie każdego z nich za pomocą menu z płytki jest bardzo proste. Klikamy tylko na levelu, a program sam znajduje Quake'a i uruchamia poziom. Co prawda nie jestem zagorzałym miłośnikiem Quake'a, ale na początkowych poziomach jakoś sobie radziłem. Tutaj na dzień dobry dostałem rakieta w głowę i odwaliłem kite w gustowny i wdzięczny sposób. Zresztą moja wina. Zachciało mi się sprawdzić, czy informacje twórców o tym, że poziomy zawierają wyłącznie nowe tekstury, są prawdą. Są. Ściany wyglądają bardzo ładnie, woda nareszcie jest naprawdę niebieska, a podłogi z desek zabryzgane krwią robią niesamowite wrażenie. Są też pomieszczenia wykonane jakby z myślą o amatorach Doom 2,



utrzymujące tę samą stylistykę. Na podziwianie terenu nie ma jednak czasu (chyba, że ktoś chce skończyć z odbezpieczonym granatem w spodniach). Rzeź, rzeź i jeszcze raz rzeź, to właśnie najkrótszy opis Dark Hour. Czyżby reklama rzeźnika? Nie bardzo. Tutaj nawet pracownik uboju przeraziłby się przeciętną ilością zwłok na metr kwadratowy. Całe szczęście, że na tym nie poprzestano. Masakra nie jest zupełnie bezsensowna, wymaga odrobiny (niekiedy) finezji i precyzyjnie zaplanowanej strategii. Zwłaszcza, że tym, na co najczęściej cierpi się w grze, to notoryczny brak amunicji i nadmiar stworków do rozwalki, więc ekonomiczniej będzie rozwalić rakieta czterech na raz niż każdego z osobna (zwłaszcza, że w pierwszym przypadku jest więcej krwi). Kiedy ukończymy jeden level, program sam przenosi nas do nowego, niestety, nie zostawiając zebranej amunicji.

No cóż. Czas niestety kończyć, bo Quake wzywa. Gwoli informacji dodam tylko, że firma Microforum, odpowiedzialna za płytę, nie ma żadnego związku z ID Software i całą robotę wykonała samodzielnie. I jeszcze jedno - z całej redakcji tylko ja nie przepadam za Quake, więc mogę gwarantować obiektywność recenzji. A to, że Dark Hour spodobało się nawet zagorzałemu miłośnikowi strategii i RPG, chyba najlepiej świadczy o tej płytce.

LORD YABOL

Producent:
Microforum
Dystrybutor:
Techland
tel. (064) 347813
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: 89,00 zł

Po lewej:
Koszmar rzeźnika. Klaustrofobiczne komnaty za chwilę wypełnią się "mięchem" do uboju. Tylko, że tutaj "mięcho" też umie zabijać.



Powrót do świata magii

O ile do pierwszej części tej wspaniałej gry można było mieć jakieś zastrzeżenia, to Sequel wydaje się być zarzutem. Rok 1997 zapowiada się dla New World Computing jako okres wielkiego sukcesu i to w głównej mierze dzięki temu właśnie tytułowi. Po raz drugi odwiedzamy świat pełen potworów. Tym razem jako jeden z sześciu pretendentów do tronu.

KOLOROWA MALOWANKA

Jeżeli ktoś zachwycał się grafiką pierwszego HoM&M, to na widok nowej gry spadnie z krzesła. Zmiany dotyczą tu niemal wszystkiego: zamki wyglądają nareszcie jak twierdze, a nie jak jednokolorowa kupa gruzu, przerysowano wszystkie potwory, czyniąc je mniejszymi i bardziej kolorowymi; teren jest bardziej urozmaicony niż poprzednio, dodano też nowe jego rodzaje; ponadto zmienił się wygląd samych miast, teraz każde jest naprawdę inne - pasuje do wizerunku swojego właściciela.

NOWOŚCI

Pojawiło się dwóch nowych bohaterów: nekromanta (Necromancer) i czarodziej (Wizard). Obaj posiadają charakterystyczne dla siebie, nowe typy wojsk. Ten pierwszy dysponuje wszelkiego rodzaju siłą 'grobową', drugi natomiast zatrudnia w swych szeregach dziki, niziołków, magów itp. Zdecydowanie najłatwiej gra się nekromantami.

Zmian jest dużo. W zamkach można wydać pieniądze na kilkanaście różnych inwestycji. Po wybudowaniu niektórych budynków (tych, w których dokonuje się rekrutacji wojsk) istnieje możliwość ich upgrade'u, przez co ulepsza się produkowane tam oddziały. Na początku gry zamku bronią właściwie same mury i jedna wieża strażnicza (Garrison). Potem w miarę możliwości należy wydawać pieniądze na niezbędne ulepszenia -



kolejne wieże i fosę. Wieżyczki budujemy po to, aby uzyskać dodatkowy ostrzał wroga, fosa natomiast opóźnia napastnika, gdy ten kieruje się bezpośrednio na mury. Oddział taki musi w tym momencie poświęcić dwie tury: jedną aby wejść do fosy, drugą - aby z niej wyjść. Warto też zainwestować w kapitana straży miejskiej, który w razie braku Bohatera przejmie inicjatywę podczas ataku wroga. Przy czym kapitan rozwija się podobnie do bohatera - do dyspozycji ma tylko wojska aktualnie znajdujące się w zamku, może też rzucać czary. Nareszcie praktyczne wykorzystanie ma Tawerna, która pomaga kapitanowi, podnosząc jego morale. Tak jak w pierwszej części, studnia ułatwia rekrutację nowych potworów. Inną nowością jest statua, po wybudowaniu której oprócz standardowych 1000 sztuk złota, daje jeszcze 250 z każdego zamku co turę. Aby zwiększyć nabór podstawowych potworów (czyli niziołków, szkieletów, goblinów, sprite'ów, centaurów i chłopów), należy sfinansować symbol charakterystyczny dla danego Bohatera (np. u nekromanty jest to stos czaszek, a u rycerza farma). W niektórych zamkach można jeszcze zainwestować w inne ulepszenia. Na przykład w zamku Wizarza stawiamy bibliotekę umożliwiającą uzyskanie dodatkowego czaru na każdym poziomie wieży, a u Rycerza - fortyfikację, która umacnia mury zamku, czyniąc je trudniejszymi do zniszczenia. Gildia magów ma teraz pięć poziomów. Na każdym wyższym poziomie zmniejsza się ilość dostępnych czarów. Łącznie z każdego zamku można uzyskać 11 czarów (z zamku Wizarza 16). Wymianę towarów umożliwia targowisko, które

lokalizujemy w miastach. Wymiana jest często zupełnie nieopłacalna (np. za jedną porcję siarki trzeba zapłacić dwudziestoma sztukami drewna), ale niekiedy (przy nadmiarze jakiegoś surowca) możemy w nią zainwestować. Surowce można też kupować za gotówkę (bandyckie ceny!).

Wymiana stanie się bardziej opłacalna, gdy mamy więcej targowisk. W grze, oprócz kupy starych jednostek, pojawiły się nowe (łącznie jest ich teraz 66). Z bohaterów najbardziej "do góry podciągnięto" Rycerza (Knight), który mówiąc szczerze w pierwszej części najlepszy nie był. W jego zamku można dokonać czterech upgrade'ów jednostek, które są szybkie i przede wszystkim tanie. Osobiście jednak polecam nowych bohaterów (w szczególności nekromantę, ale o tym później).

UMIĘTNOŚCI

Oprócz podstawowych umiejętności takich jak atak, obrona, wiedza i siła magiczna, wprowadzono nowe, które można rozwijać od poziomu podstawowego, poprzez zaawansowany, aż do eksperta. Umiejętności te nie pomagają bezpośrednio w pokonaniu wroga, ale ogólnie ułatwiają rozgrywkę. Należy do nich np. dyplomacja, umożliwiająca przyłączenie się do Twojej drużyny potworów czy terenoznawstwo, dzięki któremu możliwe jest normalne poruszanie się po trudnym terenie. Niektóre umiejętności są typowe tylko dla konkretnego bohatera: jedynie nekromanta może rozwijać nekromancję, a np. barbarzyńca ma maksymalnie





rozwinięte terenoznastwo (i nie traci punktów ruchu na trudnym terenie). Wszystkich umiejętności nie sposób uwzględnić, dlatego podajemy wybrane. Nowe albo rozwinięcie starych można zdobyć dwójako: najczęściej odbywa się to po zdobyciu kolejnych punktów doświadczenia - wraz z każdym osiągniętym poziomem, oprócz rozwinięcia podstawowej cechy, możemy wybrać umiejętność, której chcemy się nauczyć albo ją rozszerzyć; drugi sposób polega na dotarciu do chatki wiedźmy (Witch's Hut), gdzie uczymy się jakiejś umiejętności w wersji Basic.

Eagle Eye (orli wzrok) - jedna z najciekawszych umiejętności, jakie można zdobyć. Daje on bohaterowi szansę nauczania się czarów, jakie zostaną użyte przeciwko niemu w walce. Początkujący ma tutaj 20% szans na nauczanie się czarów (maksymalnie 2 stopnia), zaawansowany - 30% (maksymalnie 3 stopnia), a ekspert - 40% (maksymalnie 4 stopnia).

Logistic (logistyka) - zwiększa poziom ruchu na lądzie danego bohatera. W wersji Basic jej wzrost jest niewielki - tylko 10%, w Advanced - 20%, natomiast Expert - 30%.

Luck (szczęście) - zwiększa poziom szczęścia bohatera; umiejętność równoważna Leadership. Podobnie jak tam, wzrost szczęścia wynosi: dla początkującego - 1, zaawansowanego - 2, a dla eksperta - 3.

Necromancy (nekromancja) - jest to umiejętność, którą mogą przyswajać nekromanci i w bardzo małym stopniu czarnoksiężnicy. Jest ona ściśle związana z tworzeniem ożywieńców. Każdy

rozpoczynający tę praktykę nekromanta potrafi po każdej wygranej bitwie stworzyć oddział szkieletów o liczebności 10% wszystkich zabitych wrogów, zaawansowany 20%, natomiast nekromantyczny ekspert osiąga 30%.

Pathfinding (terenoznastwo) - umożliwia szybsze poruszanie się w trudnym terenie, takim jak śnieg czy piaski pustyni. Najślabsze posługiwanie się tą umiejętnością pozwala zmniejszyć kary ruchu na trudnym terenie o 25%, zaawansowane o 50%, natomiast eksperci poruszają się po trudnym terenie jak po normalnym.

KRÓLESTWO

W HoM&M 2 wprowadzono ogromną ilość miejsc do odwiedzenia. Dają one

większe lub mniejsze korzyści, oto ich opis (w kolejności alfabetycznej).

Abandoned Mine (opuszczona kopalnia) - jest to kopalnia opanowana przez duchy. Jeżeli uda Ci się je pokonać, dostaniesz dostęp do kopalni złota.

Archer's House (dom łuczników) - tutaj możesz powołać do swojej armii łuczników.

Ancient Lamp (starożytna lampa) - możesz kupić do swojej armii dżyny.

Artesian Spring (źródło artezyjskie) - podwaja liczbę Twoich punktów magii.

Buoy (boja) - znajduje się na morzu, podnosi morale Twoich wojsk.

Campfire (ognisko) - przy ognisku zawsze znajdziesz trochę pieniędzy i jakieś surowce.

Cave (jaskinia) - tutaj możesz znaleźć Centaurów, którzy wejdą w skład Twojej armii.

City of the Dead (wymarłe miasto) - żeby wynieść stąd jakieś korzyści, musisz najpierw pokonać ożywieńczą armię, składającą się z 10 wampirzych lordów, 40 zombich i 5 liczy. Potem będziesz tu mógł powoływać liczy do swojej armii (dwóch na tydzień).

Daemon Cave (jaskinia demona) - tu możesz znaleźć pieniądze. W niektórych przypadkach zanim to zrobisz będziesz musiał się uporać z żywiołakami ziemii.

Derelict Ship (rozbity statek) - poza szkieletami do walki nie znajdziesz tu nic ciekawego.

Desert Tent (namiot) - będziesz tu mógł za pieniądze powołać do służby pustynnych nomadów.



Po lewej: Zamki w HoM&M 2 wyglądają zdecydowanie lepiej niż w jedyńcy. Na kolejnych stronach zobaczycie kilka innych.

Dwarf Cabin (chatka krasnali) - znajdziesz w niej gotowych do walki u Twojego boku krasnoludów.

Excavation (wykopalisko) - miejsce, gdzie możesz powołać do służby szkielety.

Floatsam (dryfujące skarby) - znajdują się na morzu, tutaj znajdziesz trochę drewna albo złota.

Fort (fort) - w nim rozwijasz umiejętności obronne Twojego bohatera (Defence Skill).

Fountain (fontanna) - zwiększa szczęście w następnej walce.

Freeman's Foundry (odlewnia) - inżynierowie z odlewni mogą dokonać rozbudowy następujących wojsk: Pikinierów, Rycerzy i Golemów.

Gazebo (altanka) - tutaj dostaniesz 1000 punktów doświadczenia (raz w grze dla każdego Bohatera).

Goblin Hut (chatka goblinów) - w tej chatce znajdziesz goblinów gotowych do wejścia w szeregi Twojej drużyny.

Graveyard (cmentarz) - tu możesz znaleźć złoto, ale najpierw musisz pokonać zombich. Jeżeli ktoś inny zabrał złoto i nie znajdziesz, morale Twojej drużyny zostanie obniżone.

Halfling Hole (nora niziołków) - znajdziesz tutaj niziołków gotowych wejść w skład Twojej drużyny.

Hill Fort (twierdza) - przebywający tutaj inżynierowie mogą dokonać rozbudowy wojsk Orków, Ogrów i Krasnoludów.

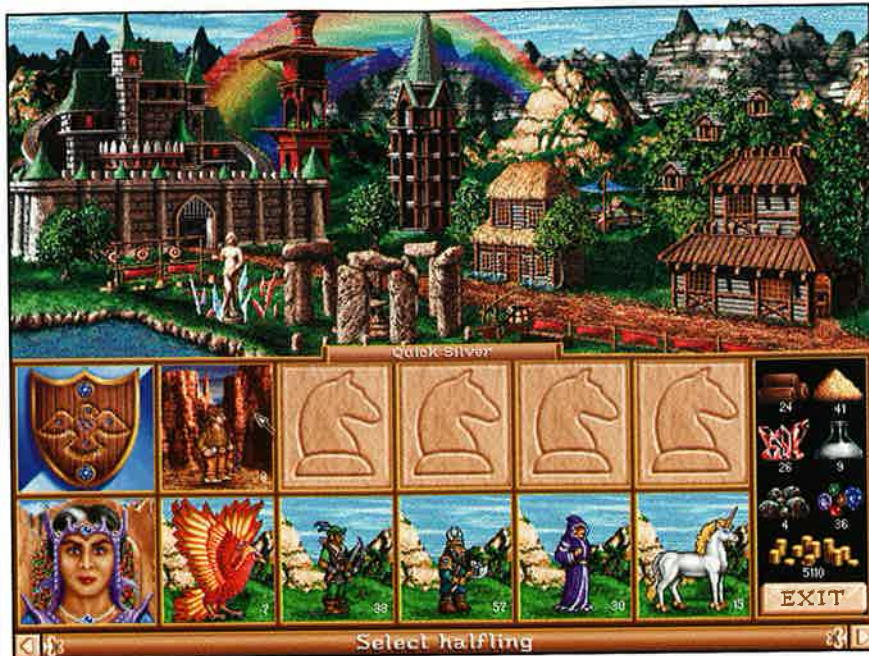
Idol (bożek) - wizyta u posągu bożka zwiększa szczęście w następnej walce.

Lean-To (szataś) - możesz znaleźć surowce.

Lighthouse (latarnia morska) - zwiększa ruch Twoich statków, tak długo jak należy do Ciebie.



Po prawej:
Piękne i groźne
smoki -
najpotężniejszy oręż
w tej grze



Magellan's Maps (mapy Magellana) - odsłaniają wszystkie tereny, gdzie jest woda, jeżeli zapłacisz za mapę 1000 sztuk złota.

Magic Garden (magiczny ogród) - otrzymasz tutaj małą ilość losowo wybranego surowca.

Magic Well (magiczna studnia) - odnawia do wartości maksymalnej ilość punktów magii.

Mercenary Camp (obóz zbójcecki) - każdy bohater, który tu trafi, rozwija umiejętność ataku (Attack Skill) o 1.

Oasis (oaza) - morale Twojej armii zostanie zwiększone na czas następnej bitwy.

Observation Tower (wieża obserwacyjna) - gdy do niej dotrzesz, odsłania dość dużo okolicznego terenu.

Oracle (wyrocznia) - daje wszystkie informacje o przeciwnikach (pokazane jak w Gildii Złodziei - Thief's Guild).

Peasant Hut (chatka wieśniaków) - możesz tutaj powołać chłopów do swojej armii.

Pyramid (piramida) - jeżeli pokonasz czyhające tu mumie, dostaniesz czar piątego stopnia.

Ruins (ruiny) - w ruinach możesz za wynagrodzeniem powołać do swojej drużyny meduzy.

Shipwreck (wrak statku) - jeżeli pokonasz przebywające tu duchy, otrzymasz złoto. Jeżeli złota już nie ma, morale Twojej drużyny zostanie obniżone.

Shipwreck Survivor (rozbitek) - pierwszy z Bohaterów, który dotrze do rozbitka na morzu, otrzyma jakiś artefakt.

Shrine of the 1st Circle (świątynia pierwszego kręgu) - po dotarciu do tej

świątyni nauczysz się z góry ustalonego czaru pierwszego stopnia.

Shrine of the 2nd Circle (świątynia drugiego kręgu) - nauka określonego czaru drugiego stopnia.

Shrine of the 3rd Circle (świątynia trzeciego kręgu) - jak wyżej, ale nauka czaru trzeciego stopnia.

Skeleton (szkielet) - po pokonaniu szkieletów możesz znaleźć tutaj jakiś artefakt.

Sphinx (sfinks) - chyba najciekawsze miejsce do odowiedzenia. Sfinks zada Ci zagadkę, którą trzeba rozwiązać wpisując odpowiedź. W przypadku dobrej odpowiedzi, zostaniesz wynagrodzony; w przypadku złej - Twój bohater zostaje uwięziony i zginie w lochach.

Standing Stones (kamienny krąg) - tutaj druidzi rozwiną w Tobie siłę magiczną (Spell Power).

Stone Liths (portal) - portal przeniesie Cię na inne miejsce na planszy.

Temple (świątynia) - morale drużyny zostanie podwyższone na czas następnej bitwy.

Trading Post (targowisko) - na targowisku można wymienić każdy surowiec na inny lub na pieniądze. Za pieniądze możemy też kupować surowce.

Tree City (miasto na drzewach) - tutaj możesz rekrutować Sprite'y do Twojej drużyny, ale za opłatą.

Tree House (domek na drzewie) - również tutaj rekrutujesz Sprite'y.

Tree of Knowledge (drzewo mądrości) - tutaj dostaniesz doświadczenie.

Troll Bridge (most trolli) - po pokonaniu przebywających tu trolli, będziesz je mógł powołać do swojej drużyny.

Wagon (wóz) - pierwszy kto tu dotrze, otrzyma trochę surowców lub jakiś artefakt.

Wagon Camp (wioska złodziei) - możesz tu, za opłatą, rekrutować trochę zabójców (Rogue).

Watch Tower (wieża) - tu możesz rekrutować do swojej armii Orków.

Watering Hole (małe jezioro) - daje wyższe morale na czas następnej bitwy.

Water Wheel (młyn rzeczny) - co tydzień możesz stąd odebrać 1000 sztuk złota.

Windmill (wiatrak) - co tydzień jest tu do odebrania mała ilość losowo wybranego surowca.

Witch Doctor's Hut (chatka wiedźmy lekarza) - wiedźma rozwinie Ci wiedzę (Knowledge).

Witch's Hut (chatka wiedźmy) - wizyta w chatce pozwala na nauczanie się z góry ustalonej umiejętności w wersji Basic (podstawowej).

Xanadu (klasztor) - przeor tego klasztoru rozwinie Ci cztery podstawowe umiejętności (Spell Power, Knowledge, Attack i Defence Skill), ale pod warunkiem, że jesteś ekspertem w dyplomacji.

WALKA

Jedyna zmiana w sposobie prowadzenia walki to znacznie powiększone pole działania. Widać to np. przy walce z wszelkiego rodzaju łucznikami.

W pierwszej części przy pomocy jednej jednostki latającej dało się zablokować trzech wrogów, w "dwójce" - zaledwie dwóch. Często występują też zmiany terenu w postaci pagórków, co ogranicza znacznie ruchy wojsk lądowych. W związku z powiększeniem terenu, oczywiście jest, że mury zamku także są dłuższe. Zatem katapulty potrzebują więcej czasu na ich zniszczenie. O ile w pierwszej części gry najlepszym bohaterem była Czarodziejka (tania rozbudowa zamku, feniksy tak dobre jak smoki), tak, w moim przekonaniu, w Sequelu najlepszy jest nekromanta, a z wojsk - szkielety. Po pierwsze z jednego zamku da się wyprodukować 18 szkieletów, po drugie są one szybkie i dość mocne w ataku, po trzecie - nekromanta posiadający eksperta w nekromancji może z potyczki ożywić średnio 30% martwych. Armia trzystu szkieletów przed niczym się nie ugnie, a jeżeli nasz bohater jest dobrym magiem, możemy używać ciągle czar *Death Wave*, który zmiata inne (żywe) wojska z powierzchni ziemi. Komputer znowu nie ustrzegł się błędów, powtórzonych z pierwszej części. Dalej atakuje najpierw łuczników, a jeżeli ich nie ma - atakuje najpotężniejsze jednostki (tytanów, smoki). Na wyższych poziomach trudności zauważyłem też, że wróg stara się wyeliminować jednostki siejące w aktualnej walce największe spustoszenie (często są to jednostki latające, które dość szybko wchodzą do walki). Wróg atakuje najpotężniejszymi czarami, czasem zupełnie nie dbając o swoje jednostki (wszelkiego rodzaju burze). Jeżeli grasz nekromantą, często ujrzyś w działaniu *Holy Word*, który niszczy tylko ożywieńców. Generalnie, na jednostki, na których nam najbardziej zależy, rzucamy czar *Anti-Magic*. Chroni on przed wszystkimi tego typu niespodziankami. Radziłbym też częste używanie czarów



typu *Shield*, *Stoneskin*, *Steelskin*, szczególnie rzucaj je na łuczników.

Z każdej walki można "nawiać" (retreat). Co prawda stracimy wszystkie wojska, ale bohatera będzie można kupić jeszcze raz, wraz z całym doświadczeniem i zdobytymi wcześniej artefaktami. Jeżeli gramy przeciw innemu Bohaterowi, można się poddać (surrender). Bohatera znów będzie można odkupić, ale oprócz doświadczenia dostaniemy całe wojsko jakie przeżyło do czasu poddania się. Inna sprawa, że jest to dość kosztowna inwestycja. Po pewnym czasie na pewno spotkasz się z sytuacją, gdy spotkane stwory po prostu przestraszą się Twojej potęgi i będą chciały uciec przed walką. W większości przypadków radziłbym walczyć. Jeżeli Twoja armia rzeczywiście jest tak potężna, wroga zmieścisz jednym uderzeniem, a przy okazji nabierzesz doświadczenia. Jeżeli grasz nekromantą, łatwo uzyskasz też szkielety.

W grze pojawiła się jeszcze inna istotna zmiana, której brak w części pierwszej był lekkim niedopatrzeniem. Otóż nareszcie można mieć w drużynie więcej niż jeden oddział tych samych wojsk. Daje to o wiele większe możliwości - można mieć np. dwa oddziały Smoków, które wyrządzą o wiele większe spustoszenie niż jeden, ale mocny.

MAGIA

Zmiany nie ominęły i magii, chyba najbardziej potrzebnej w walce, bo nawet najlepszy oddział może zostać zmieciony z powierzchni ziemi jednym czarem. Wprowadzono całkiem inny system ich rzucania (o niebo lepszy niż w "jedynce"). Teraz każdy czar kosztuje odpowiednią ilość punktów magii - raz nauczony czar znika z jego książki dopiero wraz ze śmiercią bohatera. Punkty magii mogą być oczywiście rozwijane, bo trzeba ich mieć naprawdę dużo, żeby rzucić najpotężniejsze czary. Punkty traczone są w czasie walki, ich odzyskiwanie możliwe jest dopiero po bitwie. Najlepiej udać się do magicznej studni, gdzie odzyskamy całą wartość od razu. Jeżeli bohater posiada umiejętność *Mistyryzm*, to PM odzyskiwane będą z dnia na dzień (więcej - im bardziej jest zaawansowany). PM odradzane są też podczas każdej wizyty w zamku. Niezwykle ważny dla nauki czarów jest odpowiedni poziom umiejętności *Mądrość* (Wisdom). Jej brak

Po lewej:
Takie oto efektowne animacje umilają nam czas pomiędzy kolejnymi misjami.



Po lewej w głębi:
Upiorny zamek nekromanty i nie mniej upiorny jego żołnierz.

Po prawej w głębi:
Ten zamek wygląda
jak skrzyżowanie
Disneylandu ze
skamieniałą rakietą.

pozwala tylko na naukę czarów pierwszego i drugiego stopnia. Jeżeli znasz ją tylko w wersji podstawowej (Basic), będziesz w stanie przyswoić czary trzeciego stopnia. Im bardziej jesteś zaawansowany, tym lepsze czary zapamiętasz. Nareszcie można rzucić więcej czarów na jedną jednostkę (sprawdzisz to klikając prawym przyciskiem na jednostce). Jednostka, na którą rzucony jest czar sprzyjający, ma zielone okienko z liczbą, jeżeli jest to czar szkodliwy - okienko jest czerwone. Kilka monstrów po wykonaniu ataku automatycznie rzuca specyficzny czar (np. mumia, jednorożec). Czary przeszły istną metamorfozę. Jest ich o wiele więcej, niektóre nie mogą być wykorzystywane przez konkretnych Bohaterów (np. na wojska nekromantów nie można rzucić czaru Bless), można wyróżnić magię białą i czarną (np. dokładne przeciwności: Holy Word i Death Wave). Zapoznanie się z nimi w trakcie gry, tutaj podaję listę niektórych z nich. Po nazwie czaru umieszczony jest jego stopień oraz liczba pokazująca ile trzeba na niego wykorzystać punktów magii.

Animate Dead (ożywienie zmarłych) - 3/10, ożywia zmarłych na polu bitwy.

Bless (błogosławienie) - 1/3, jednostka, na którą został rzucony czar, zadaje maksymalne obrażenia. Czaru nie można rzucić na wojska nekromantów.

Blind (oślepienie) - 2/6, oślepia ofiarę powodując jej unieruchomienie. Jeżeli atak jednorożca (Unicorn) nie zniszczy wrogiego oddziału, to na ten ostatni zostanie rzucony czar Blind.

Cold Ray (lodowy promień) - 2/6 - wyciąga ciepło z wybranej jednostki. Czar ofensywny.

Cold Ring (lodowy pierścień) - 3/9, wyciąga ciepło nie tylko ofiary, ale także z jednostek znajdujących się w pobliżu. Czar ofensywny.

Death Wave (fala śmierci) - 3/10, przez całe pole bitwy przechodzi śmiercionośna fala, zadająca obrażenia żywym istotom (znowu nie szkodzi martwym).

Dimension Door (portal) - 5/10, pozwala przenosić się po planszy małym kosztem punktów ruchu.

Haunt (postrach) - /8, ciekawy "bajer". Aby go rzucić, musisz wejść do jakiegokolwiek kopalni. Po jego wykonaniu kopalni będą bronić duchy. Znakomity czar, który chroni kopalnię przed wyciąganiem z niej surowców.

Mass Bless (masowe błogosławieństwo) - 3/12, wszystkie jednostki zadają maksymalne obrażenia. Nie można rzucić na wojska nekromanty.

Mirror Image (odbicie lustrzane) - 5/25, rzucić czar na wybraną jednostkę, a zostanie stworzone jej odbicie lustrzane z takimi samymi współczynnikami. Niestety jednostka zniknie, jeżeli w jakikolwiek sposób odniesie obrażenia.

Ressurect (odrodzenie) - 4/12, wskrzesza martwe oddziały wybranej jednostki, które zginęły w czasie walki.

Slow (spowolnienie) - 1/3, spowalnia ofiarę o połowę jego normalnej szybkości.

Steelskin (stalowa skóra) - 2/6, zwiększa umiejętności obronne Twojej jednostki, znacznie skuteczniej niż *Stoneskin*.

View Artifacts (pokaż artefakty) - /2, wszystkie artefakty pokazują się na powiększonej mapce.

Visions (wizje) - 2/6, bardzo ciekawy czar. Pozwala na określenie, jaki stosunek mają do nas potwory stojące gdzieś na planszy,



ile ich jest, czy się nas boją itd. Aby go rzucić, należy stać 3 pola od wrogiej jednostki.

SŁÓW KILKA O MISJACH...

Po pierwsze poziom trudności tej gry podskoczył w górę. Wprowadzono jej nowy poziom: Impossible. Co ciekawsze, w zestawie misji standardowych znajduje się tylko jedna misja oznaczona jako Easy. Kampanie są dwie: stajemy po stronie któregoś z braci mających ochotę na tron. Wybieramy spośród dobra i zła, reprezentowanych oczywiście przez nowych bohaterów. Przed każdym z nich kilkanaście ciekawych misji o wzrastającym poziomie trudności. Jeżeli przejdziemy kampanie, zakończymy wszystkie misje standardowe, pozostaje jeszcze edytor nowych map, który o dziwo chodzi nawet pod DOS'em. Obsługa edytora jest banalna, a daje on prawie nieograniczone możliwości w kreowaniu własnej wizji świata.

Gra jest "powalająca". To jedyne stwierdzenie jakie mi w tej chwili przychodzi do głowy. Nieporównywalnie lepsza od poprzedniczki, jest niesamowicie rozbudowana. Nie wiem, jak Wy ją ocenicie, ale w tej chwili bez wahania mogę powiedzieć, że jest to najlepsza gra strategiczna, jaka powstała do tej pory.

KRYSTIAN SMOSZNA



Producent:
New World Computing
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM,
DOS/Windows 95, SVGA,
CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena:

Powrót Wodnika Szuwarka

Symulatory dość często goszczą na łamach naszej gazety, ostatnio mieliśmy przyjemność zaprezentować kilka naprawdę świetnych produkcji, m.in. bardzo dobry symulator powietrzny F-22 wypromowany przez Novalogic. Dzisiaj oferuję Państwu produkt wyjątkowy zarówno pod względem pomysłu, jak i jakości wykonania - Archimedean Dynasty sytuuje się wśród liderów tego typu gier.

AD jest grą wyjątkową. Przede wszystkim dlatego, że zabawa oparta jest na symulacji futurystycznej łodzi podwodnej. Jest to ciekawy pomysł, ale mimo paru wcześniejszych prób (np. Subwar), dopiero produkt Blue Byte'a wyciągnął z niego drżmiące tu pokłady znakomitej zabawy.

Jest rok 2661. Ludzkość dokonała w wyniszczających wojnach totalnej destrukcji naturalnego środowiska. Po bardzo skrupulatnym zaoraniu głowicami nuklearnymi wszystkich ziemskich kontynentów, ostatnie zmutowane jajka można gotować na dworze. Jak łatwo się domyślić, nie każdemu podobają się wypadające włosy, zrakowiałe członki, odpadająca płatami skóra - dlatego ludzie postanowili zejść w głąbiny oceanów, ostatnie, nadające się do egzystencji, miejsce na steranej ziemi. Bardzo szybko ludzkość otarła lzy po dziesięciu miliardach zabitych i zabrała się do swojego ulubionego zajęcia, to jest do podziału i wzajemnego wyniszczania. "W Nowym Świecie" powstały trzy bardzo silne bloki polityczne. Palmę pierwszeństwa, czy raczej łaskę dynamitu, dzierży najsilniejsza organizacja zwana Atlantic Federation. Byłe kraje Arabii, zarzewie wszelkich konfliktów, zgrupowały się w Clans Union. Ostatnia, licząca się siła, to monarchia rosyjsko-japońska, Shogunate. Oczywiście jedni patrzą na drugich i kombinują, jak by tu wyrwać konkurentom kawał mięcha i zagarnąć ich sadzawkę, jednak robią to pod płaszczykiem "konieczności



powiększenia przestrzeni życiowej dla swoich obywateli", natomiast zdegenerowane hordy wyrzutków, anarchistów, zwykłych rzezimieszków i piratów mających swoją bazę na południowym Pacyfiku zupełnie bezprawnie palą, gwałcą i mordują. W tym całym galimatiasie znajdujesz się Ty, zawieszony między dobrem a złem. Twoim zadaniem jest definitywnie pozbycie się szumowin z Tornado Zone - a jest to tylko część misji, którą przyjdzie realizować w 60 zupełnie odmiennych zadaniach.

Grę zaczynasz jako znany wyga morski, Emerald "Daydeye" Flint. Od tej chwili musisz polegać wyłącznie na sobie. Tylko od Twoich zdolności, przebiegłości, a przede wszystkim dyplomacji będzie zależało, czy zdobędziesz upragnione kredyty na wymianę starej łajby lub dokupienie nowoczesnej broni. Nieco upraszczając - na tym właśnie polega zabawa. Twoja pierwsza łódź nie jest może ostatnim krzykiem techniki, jednak dysponuje całą masą podwodniackich bajerów. Dno oceanu usłane jest wielką ilością różnych baz, miast, fabryk itd. W niektórych metropoliach można się zatrzymać i wybrać na wycieczkę. Rozmawiając z ludźmi, uzyskamy wiele interesujących informacji, pomocnych w wykonaniu zadania. Niekiedy okaże się, że nasz rozmówca ma zamiar opuścić bazę i jest gotów zapłacić sporo kredytów za Taxi. Scenariuszy jest naprawdę sporo, a dzięki nieliniarnej konstrukcji gry nie ma obaw, że sytuacja powtórzy się. Prezentacja AD została dopieszczona - w najdrobniejszych szczegółach (przez

moment zachodziła obawa, że ocean wyleje mi się przez monitor), tekstuowanie obiektów jest po prostu perfekcyjne. Zresztą nie ma co się dziwić - chłopaki z Blue Byte nie po raz pierwszy udowadniają swój profesjonalizm. Po serii pokładowymi torpedami BiG BANG we wrogą jednostkę, oprócz resztek pojazdu, pozostają często tylko zwłoki załogi. Tak na marginesie - "gany" możemy wybrać spośród kilku systemów uzbrojenia, tak samo napędy (wszystko zależy od zasobności kieszeni). Tryb SVGA i trzydzieści dwa tysiące kolorów powinny zadowolić każdego. Co ciekawe, mimo takiej zaawansowanej prezentacji, gra jest płynna i nie wlecze się jak slajdy w rzutniku. Dokonano tego pisząc ją w najszybszym języku programowania (Assemblerze). Świetna, mroczna, doskonale zestrojona z klimatem muzyka i zabójcze dźwięki dopełniają obrazu Archimedean Dynasty. Obecnie na rynku programów nie widzę dla niego konkurentów do wieńca laurowego w kategorii gier symulacyjno-przygodowych.

ANIMEX SITEK



Producent:

Blue Byte

Dystrybutor:

CD Projekt
tel. (022) 250703

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, DOS/
Windows 95, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Soundblaster 8, 16, AWE32

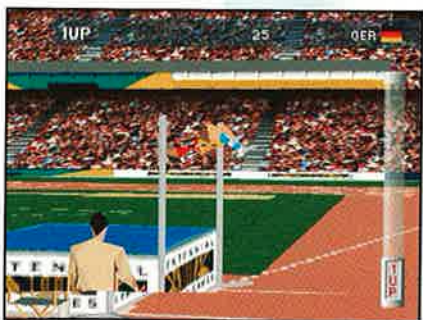
Cena:

Olimpijskie złoto

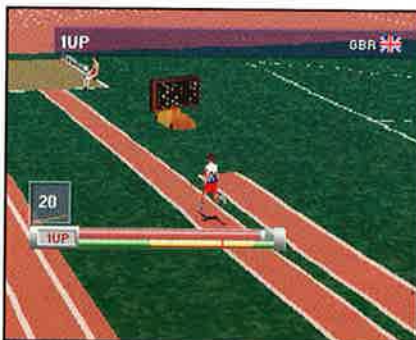


Wprawdzie miła dla polskich kibiców olimpiada w Atlancie należy do historii, a do następnej tego typu imprezy pozostały nam jeszcze trzy lata z "hakiem", ale nie widzę problemu w tym, by wspominać i powrócić na olimpijską arenę, na przykład przy okazji grania w Olympic Summer Games firmy US Gold. Gra ta jest odwzorowaniem ostatniej letniej olimpiady (zresztą jest to domena US Gold, pamiętam jeszcze ich gry na C-64, typu "Seul'88" i wcześniejsze).

Gra ta przeznaczona jest dla 1-4 (ludzkich) graczy. Wcielasz się w zawodnika praktycznie dowolnego kraju, byle tylko zrzeszonego w MKOL. Możesz startować w następujących dyscyplinach sportowych (tu głęboki oddech... i jedziemy!): skok o tyczce, biegi na 100 i 400 m, rzut dyskiem, rzut oszczepem, rzut młotem, skok w dal, skok wzwyż, trójskok, szermierka, pływanie, podnoszenie ciężarów, lucznictwo, skeet (strzelanie do rzutków), rapid fire (strzelanie na czas do tarczy). W sumie 15 różnych dyscyplin. Z przyczyn oczywistych pominięto wszystkie sporty zespołowe. Dziwi mnie natomiast brak jakichkolwiek sportów walki (nie licząc szermierki... ale jaka to walka?). Niby czemu nie można zostać bokserem, judoką czy zapaśnikiem? Albo z innej beczki: jeździectwo (parcour)...



sport wdzięczny i niewątpliwie łatwy do zwizualizowania, a także dość dla gracza komputerowego oryginalny. Niestety mam wrażenie, że po prostu US Gold idzie tu trochę na łatwiznę. Wygląda jak gdyby firma "trzaskała" kolejne olimpijskie gry na jedno kopyto, stale opierając się na podobnych dyscyplinach,



choć naturalnie ze stałe poprawianą jakością grafiki i dźwięku. Trochę jednak szkoda... No nic, mówi się trudno i gra się dalej.

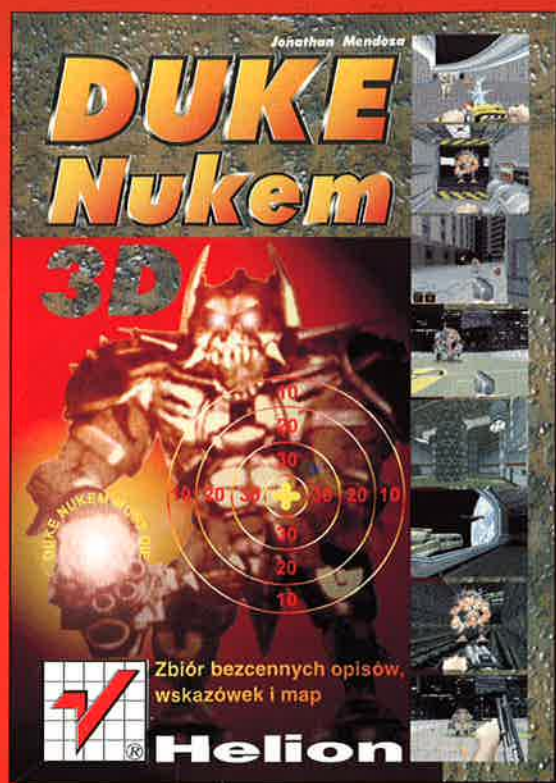
Mamy do wyboru kilka trybów sportowych zmagani: arcade (typowa zręcznościówka, dostępne 14 dyscyplin i 8"żyć", które tracisz za nie ukończone konkurencje, zaś za ukończone dostajesz punkty), practice (czyli ćwiczenie w wybranej dziedzinie sportu), olympic (bierzesz udział w całej olimpiadzie, od zawodów kwalifikacyjnych po finał - o ile się zakwalifikujesz. Współzawodniczysz z 29 przeciwnikami, a walczysz o możliwie największą ilość medali), challenge (współzawodnictwo: można grać w 7 graczy naraz, z czego czterej mogą być "obsługiwani" przez ludzi, tu również walczą się o punkty). Graficznie ta gra wygląda całkiem przyzwoicie, powiedziałbym nawet, że wybija się na tle innych gier tego typu. To jednak przy założeniu, że odpalimy ją w hi-res (640x 480, 256 kolorów). W niższych trybach (320x200 lub 320x240, również w 256 kolorach) sprawa nie wygląda już tak różowo. Pikseloza, kanciaste postacie zawodników, itp. Gracze są zresztą kanciaste także w hi-res, tyle tylko, że wtedy to niezbyt razi. Wyglądają wówczas mniej więcej tak, jak postacie w "Battle Arena Toshinden". Czyli raczej średnio. Nawiasem mówiąc postacie te są w pełni trójwymiarowe (jak w np. Quake). Nie można też mieć uwag krytycznych do płynności animacji i szybkości engine gry. W czasie rozgrywki towarzyszy nam dynamiczna akcja kamery (najazdy, odjazdy, ujęcia góry, dołu, obroty kamery itp.), niestety bez możliwości ustalania



przez gracza momentu zmiany ujęcia czy wyboru kamery. Znów szkoda, że w sumie nikt nie pomyślał o takiej innowacji.

Dźwięk towarzyszący grze stoi na wysokim poziomie, choć i tu nie można powiedzieć, by firma zaskoczyła mnie jakimiś nowatorskimi efektami. Gwar kibiców, wrzawa, okłaski, okrzyki zawodu, krótkie przerywniki muzyczne oraz sample głos komentatora (Alana Greena) - to wszystko już kiedyś było. Lecz nie da się ukryć, że dźwięki te tworzą także niepowtarzalną atmosferę sportowego mityngu (oraz wywołują okrzyki w stylu "przycisz to!" innych redaktorów). To zaś pozwala zanurzyć się po uszy w olimpijskim klimacie i powoduje wzrost ciśnienia krwi. Ten ostatni fakt łatwo odczuć po pasji, z jaką targamy joystick (o czym zaraz).

Grę obsługujemy joystickiem (najlepiej 4-przyciskowym) lub z klawiatury. Zwracam uwagę, iż gry sportowe znane są pod popularną nazwą "joystick-killer". I w odniesieniu do Olympic Summer Games jest to szczerą prawdą. Większość dyscyplin to bardzo ostre machanie w lewo/prawo i górę/dół - im szybciej tym lepiej. Firmowy joystick, choć przeżył już niejedno, nawet kilka gier karate, podczas moich akcji wydawał podejrzenie żalosne zgrzyty. Wprawdzie nie spełniły się prorocтва kibiców ("połamiesz, zobaczysz!"), ale podejrzewam, że było blisko. Wolę nie myśleć co się będzie działo, gdy do tej gry zasiądzie jakiś napalony osobnik w wieku 12-15 lat... Ciekawe czy firma QuickShot (albo jakiś inny producent joysticków) sponsoruje produkcję tego typu gier? (A powinny, bo w znaczący sposób zwiększają ich obroty). Z drugiej strony kilka innych dyscyplin to konieczność precyzyjnego naciśnięcia odpowiedniego przycisku fire w określonym miejscu i czasie (np. skok o tyczce), z dokładnością do ćwierci sekundy. No cóż, w efekcie niestety nie udało mi się ani razu oddać poprawnego skoku. Ale ponieważ ze sportów najbardziej wolę sumo (oglądać w TV),



Jako oficjalny przewodnik po wszystkich trzech epizodach gry Duke Nukem 3D, ta książka przyczyni się o wiele bardziej do Twojego zwycięstwa niż odrzutowy plecak, blaster czy dawka sterydów razem wzięte. Jest to jedyna książka zaaprobowana przez firmy Apogee i 3D Realms Entertainment, gdyż zawiera wszystkie sztuczki i triki potrzebne do zwalczania obcych i zdobycia łupu. Tak... i oczywiście do uratowania ludzkości.

Podstawowy trening

Nie masz pojęcia jak grać w Duke Nukem? Poznaj wszystkie rady i podpowiedzi dotyczące Twoich misji, uzbrojenia, wrogów, sterowania oraz rozkładu poziomów - i to jeszcze zanim znajdziesz się w ogniu walki.

Strategie podane dla każdego poziomu osobno

Poznaj najlepsze metody walki oraz najważniejsze ukryte pomieszczenia na wszystkich 28 poziomach. Odkryj jedyne sposoby pokonania Battlelorda, Dowódcy Księżycowych Napastników, Imperatora Cykloidów oraz wszystkich ich paskudnych koleśków.

Specjalne informacje

Autor otrzymywał informacje bezpośrednio od autorów gry!



WYTNIJ I WYŚLIJ! Książka wysyłamy za załączonym pocztowym

egz. książki **DUKE Nukem 3D** w cenie 29zł.50gr. za 1 egz.

Zamawiam
Zamawiający:
Ulica:
Kod pocztowy:
Nr telefonu:
e-mail:

Nr:

Miasto:

Data i podpis

więc nie wątpię, że większość z Was nie będzie miała takich problemów. Tym niemniej radzę jednak nawet zapalonym komputerowym sportowcom spędzić kilka pierwszych godzin nad tą grą wyłącznie w trybie "practice". W wypadku klawiatury (paskudnie się gra, o jak paskudnie, może jedynym wyjątkiem jest tu sprint) jest na szczęście możliwość definicji obłożenia poszczególnych klawiszy. Moim zdaniem idealny byłby tu solidny gamepad.

W sumie tak jak sobie czytam, to moja recenzja wypadła dość kwaśno. Ale też nigdy nie przepadałem za grami sportowymi (jak i też za grami, które wymagają głównie wyrobionej w nadgarstku ręki i wyćwiczonych mięśni kciuka). Lecz mimo wszystko muszę stwierdzić, że grania w Olympic Summer Games nie uważam za stratę czasu. Duży wybór dyscyplin o różnicowanej skali trudności, możliwość zmierzenia się

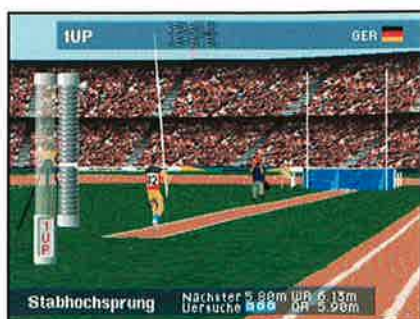
z kilku ludzkimi przeciwnikami (nie licząc komputerowych), sportowa atmosfera czystej i uczciwej walki - tego w tej grze jest aż w nadmiarze. Czegóż więc więcej wymagać od gry sportowej? No i przy okazji cieszy fakt, że tu nie ma trupów, krwi, brutalności, morderczych kosmitów itp.; a walkę rozumiemy tutaj głównie jako zmagania z własną słabością i dążenie do bycia lepszym. Najbardziej krwawym wydarzeniem w tej grze jest możliwość oberwania wyrzuconym przez siebie dyskiem w czachę (dokonałem tego!).

To wszystko sprawia, że Summer Olympic Games może być miłą relaksacją po ciężkim dniu, gdy nie chce się nam już nawet myśleć. Przy takim założeniu mogę uznać, że gra jest jak najbardziej OK. Choć (tak prawdę mówiąc) zamiast grać przy komputerze o olimpijskie złoto wolę (i Wam też radzę) w ramach relaksu pobiegać sobie naokoło bloku. Wysiłek podobny, a efekt znacznie bardziej satysfakcjonujący. W erze totalnej komercjalizacji, gdy Olimpiada = wielki biznes, w który inwestuje się miliony i miliardy dolarów, a zawodnicy przypominają napakowane sterydami cyborgi, zaś zwycięstwa sportowców wykorzystywane są przez rozmaitych polityków do celów kampanii wyborczych, nasz sprint będzie chyba jednym z ostatnich przejawów ducha



olimpijskiego w czystej, "de coubertinowskiej" formie. Smutne.

DRACO



Producent:
US Gold

Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321

Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: 57

Luty 1997

Quake na niebie

Po prawej:
Takie widoczki
w F-22 są
standardem,
w zasadzie można
ograniczyć się do
ich oglądania. Nikt
się nie znudzi.



Każdy chciałby sobie polatać, pożeglować w przestworzach maszyną, która spokojnie wyciąga dwa machy i do tego posiada uzbrojenie, z pomocą którego można wystać do nieba kilka wrogich batalionów w ułamku sekundy. Taka możliwość jest dana nielicznym, a droga do prawdziwego samolotowego kokpitu to lata treningu i nauki, nie mówiąc już o żelaznej kondycji. No dobrze, mamy przecież mnóstwo gier, gdzie możemy zabawić się w powietrznego Terminatora (np. Swiv), jednak z własnego doświadczenia wiem, że niekiedy to trochę za mało. Chciałoby się po prostu czegoś naprawdę realnego, czegoś sugestywnie prawdziwego i właśnie takie pragnienia starają się twórcy programów spełnić w grach symulacyjnych.

Po prawej w głębi:
Uwaga
wznoszenie! Zdaje
się, że ktoś
dostanie po du...

Gry tego typu mają specyficzne, wąskie grono fascynatów, ale dzięki coraz bardziej zaawansowanym produkcjom, które atakują nas doskonałą grafiką i animacją, zainteresowanie symulatorami znacznie wzrasta. Kilka bardzo ciekawych produkcji, m.in. Jefffighter 3 czy Falcon 4, to wspaniałe przykłady na to, co może nas tutaj czekać. Również na łamach CDA mieliśmy przyjemność zaprezentować bardzo dobry symulator A.T.F. Jak się okazało, nie było to jeszcze ostatnie słowo - dzisiaj chciałbym bowiem przedstawić grę, która bez wątpienia jest jedną z najlepszych symulacji, jakie dotąd widziałem. Baza Sił Powietrznych USA w Nellis, położona na wzgórzach pustynnych na północ od Las Vegas, obejmuje ponad

dwanaście tysięcy mil kwadratowych przestrzeni powietrznej. Właśnie na tym obszarze, gdzie szkolono najlepszych pilotów USAF, rozpoczyna się gra F-22 Lightning 22.

Pierwsze samoloty budowane na początku lat osiemdziesiątych w technologii stealth (niewykrywalne przez radary) zwały się F-117A. Przekrój radarowy tych maszyn przypominał duże jastrzębia. W nocy samoloty te były praktycznie niewidoczne a jedynym znakiem ich obecności był szum silników. Współcześnie samoloty tej klasy są o wiele bardziej zaawansowane, mają zaokrąglone płaszczyzny i bardzo wysokie osiągi w czasie lotu. F-22 jest obecnie najbardziej nowoczesnym amerykańskim myśliwcem taktycznym,

został wybudowany z myślą o zastąpieniu starzejących się dywizjonów F-15. Ze względu na bardzo wysokie koszty pierwszy F-22 zejdzie z taśmy dopiero w obecnym roku. Mamy więc niepowtarzalną możliwość spróbowania się z naprawdę najnowocześniejszym produktem amerykańskiej technologii (czy to nie brzmi dumnie!) Gra wita się z nami bardzo rozbudowanym i przejrzystym menu, gdzie możemy określić podstawowe parametry zabawy. Zdaje się, że najważniejszym dla wielu będzie oferowana rozdzielczość (ach, te pikselki!). W F-22 dostępne są trzy tryby: 320x240, 400x300, 640x480, a więc zabawa jest ograniczona jedynie możliwościami monitora i ilością kostek RAM'u. W zależności czy mamy 8, 16 czy 32 megabajty pamięci operacyjnej, określimy również Sky detail (proponuję od razu kliknąć na High - efekt daje wówczas w pełni realne przeżycie lotu z okna dziesiątego piętra), ponadto wskazane jest maksymalnie podciągnąć Teksturing w Terrain, co spowoduje, że nawet najdalsze plenery i scenerie będą doskonale teksturowane. Jeżeli nie określimy tej właściwości na początku zabawy, przyjdzie nam toczyć powietrzne pojedynki w górach, które na naszych oczach będą podlegały morfingowi zmieniając strukturę z "kafelków" na pokryte dżunglą zbocza. Nie jest to miły widok, bo przecież nie chodzi nam o SF, ale o realne przeżycie. Nie ma co się rozwodzić nad oczywistymi rzeczami, menu przejrzyjcie sobie sami, ale pamiętajcie, aby zrobić to bardzo dokładnie i wszystkie dostępne parametry

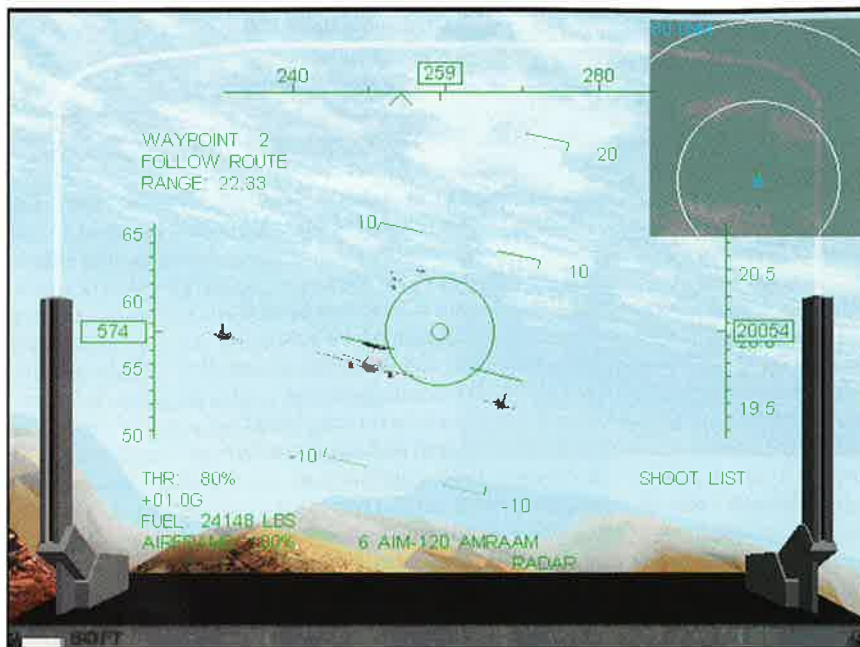




docisnąć maksymalnie (żeby tylko nie zagotował się komputer!). W innym wypadku efekt będzie taki, jakby kilka kawałków fileta z ryby przeleciało z prędkością 20 km/h nad piaskownicą.

Po dokonaniu tej bolesnej czynności, możemy już zapomnieć, że czas dokupić nowe kości i wymienić procesor i jeżeli będziemy mieli szczęście, ujrzymy panel, gdzie należy dokonać wyboru spośród kilku dostępnych opcji gry.

Wybór jest spory, ale na początek powinniśmy zdecydować się na Quick Mission. Jest to pięć szybkich misji szkolnych, w których zamiast przeciwników musimy uporać się z bezałogowymi celami upodobnionymi n.p. do MIGów-27 (np. w trzeciej misji), lub innymi zadaniami, jak na przykład zniszczenie celów naziemnych, itp. Jeżeli stwierdzimy, że umiejętnościami konkurujemy z powietrznymi asami spróbujmy swych sił w New Campaign (tak moi drodzy: nowa kampania, w której refleks rywalizuje z koncentracją). Plansza nowej kampanii zawiera siedem nazwisk pilotów, oraz siedem wolnych slotów. Misje do wykonania w kampaniach stanowią podstawę Twojego wyszkolenia na F-22. Gra zawiera cztery oddzielne kampanie bojowe (31 misji): w każdej pilot ma do czynienia z innym rodzajem terenu, od niewielkich wysepek poczynając, na pokrytych śniegiem szczytach gór Syberii skończywszy. Następną opcją: Continue Campaign (furtka dla przegranych, okazuje się, że po serii w klatę z karabinu maszynowego A M62A2 20mm cannon, nie byliście zupełnie martwi i macie okazję zmać plamę na honorze), Multiplayer (obecnie to już standard - gramy w sieci i przez modem), Options i Exit Game nie wymagają, zdaje się, komentarza. Wspomnę jeszcze, że niekiedy nasza misja wymaga długiego lotu (setki mil). Możemy wtedy skorzystać z kompresji czasu, dzięki czemu w mig dotrzemy do celu. Kompresja jest możliwa w trzech trybach: 2x, 4x, i 6x. Uważajcie tylko, aby nie nacisnąć w trakcie powietrznego pojedynku na F12 (kompresja), bo bandyci rozniosą Was na strzępy w ułamku sekundy! No dobrze, czas przejść do konkretów i przedstawić się wreszcie powietrznemu

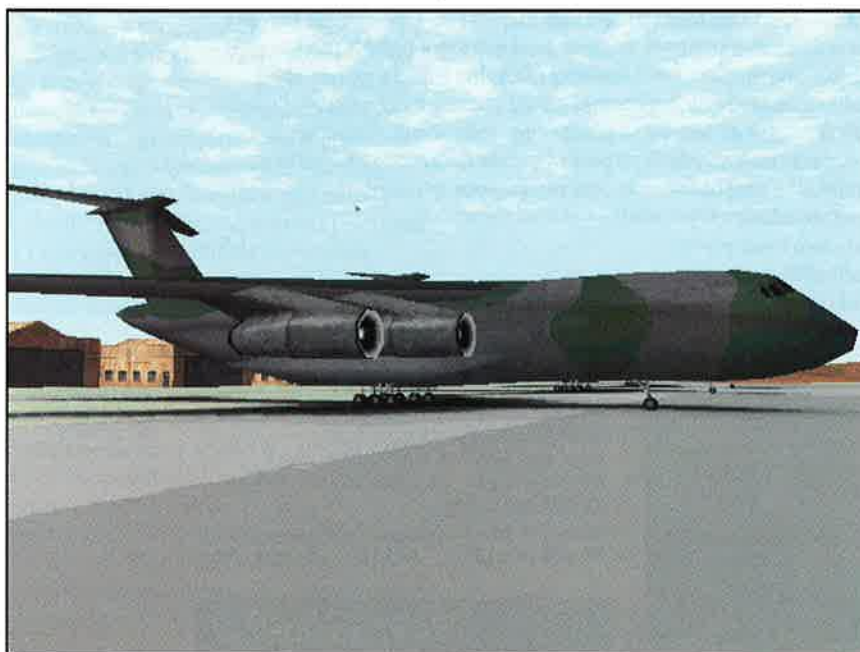


Po lewej:
Czołowe zderzenie
też jest możliwe!
(widok przez HUD)

Quake'owi. Tak! to nie przesada, mimo, że F-22 jest symulatorem, prezentacja gry i szybkość rozgrywającej się akcji może zadowolić największego doomomaniaka! Przyznam szczerze, że symulatory nie są moją domeną, jednak w F-22 grałem z prawdziwą przyjemnością. Po prostu autorzy gry postawili na grywalność, kosztem mniej rozbudowanego panelu sterowania. Nie musimy obserwować kilkunastu monitorów i śledzić wzrokiem dziesięciu wskaźników, za to dokonujemy cudów zręczności, aby przeżyć i załatwić bandytów na ogonie. Nie znaczy to wcale, że kokpit został wyposażony w jeden wielki czerwony przycisk 'fire', a resztę "brudnej" roboty wykonuje komputer pokładowy, o nie!. Aby wystartować, czeka nas całe mnóstwo czynności, ze stopniowym uruchamianiem ciągu na pierwszym miejscu. Jednak zanim usiądziemy w kabinie pilota, musimy najpierw poczytać o celu misji, określić

cel, obejrzeć mapę itp, itp. Oczywiście w trakcie lotu towarzyszy nam ciągle żargon komend z wieży i z towarzyszącego myśliwca, który stanowi nasze wsparcie. Mówiąc krótko, nie jest łatwo i nawet autopilot niewiele pomoże - trzeba najpierw postudiować i potrenować kierowanie myśliwcem.

Uzbrojenie maszyny to spory arsenał. AIM-9X Sidewinder: powietrzny pocisk przechwytyjący jest naprowadzany podczerwienią i należy do rodzaju uzbrojenia typu wystrzel i zapomnij (fire&forget). Za przedziałem dziobowym rakiety umieszczona jest głowica bojowa zawierająca do 25 funtów wysokoenergetycznego materiału wybuchowego. Dwadzieścia pięć funtów TNT nie jest zbyt wielką ilością, jednak nawet niewielka eksplozja w pobliżu samolotu, może oznaczać zaproszenie do przejażdżki na jedwabnej windzie (spadochron). Poważniejszą bronią



i o wiele bardziej niebezpieczną są naprowadzane radarem pociski AIM-120 AMRAAM zwane przez amerykańskich pilotów "slammer" (rozwalacz). Posiadają one własny radar, który uaktywnia się po wystrzeleniu pocisku. 50 funtowa głowica bojowa wytwarza eksplozję pozwalającą rozerwać na strzępy jakąkolwiek jednostkę powietrzną. F-22 posiada również cztery bomby szybujące GBU-30(V)-1 JDAM 1000 (w rzeczywistości podczepiane są tylko dwie) o wadze 1000 funtów (450 kg). Bomby te stanowią uzbrojenie ogólnego przeznaczenia. Wypełnione są materiałem wybuchowym o nazwie Tritonal 80/20, który składa się w 80% z trotylu i w 20% z aluminium lepiszcza. W celu spotęgowania niszczącego działania w obrębie strefy rażenia, stalowa obudowa Mk. 83 rozpada się na drobne kawałki, które stają się szrapnelami rażącymi na setki stóp. Nasz latająca forteca została również zaopatrzona w działko M6A2 VULCAN kal. 20mm., strzelająca z sześciolufowego wymiatacza z prędkością 100 pocisków na sekundę. Zapewnia to zwykle wielokrotne trafienie w jednej serii (śmiercionośne "chmury" pocisków). Z efektywnego rażenia wynosi 0,5 km., zasięg całkowity 3km. Jak widać sianie śmierci nie jest w tym wypadku przesadą stwierdzeniem. Tyle o broni. F-22 można obserwować w zależności od życzenia w wielu perspektywach. Możliwość widoku z wnętrza kabiny pilota, to trzy warianty obserwacji: z kokpitem standardowym stanowiącym niejako ramkę ekranu, z małym monitorem radaru i mnóstwem przycisków (ich zadanie, to cieszyć oko). Z monitorem wirtualnym, (wyświetlacz przezierny HUD) gdzie wszystkie parametry, jak aktywna obrotowa broń, wysokość, ilość paliwa, celownik, nagłe komunikaty zastają bezpośrednio uaktywnione na "szkle". Oraz wyzerowany z techniki obraz, co umożliwia nam podziwianie widoczków za oknem. Obraz maszyny z zewnątrz to po prostu 360 stopni do wyboru, do koloru (popatrzcie sobie na fotki obok!). Misje rzecz święta! Tych na pewno Wam nie zabraknie! 31 kampanii wojennych powinno z każdego mięczaka uczynić weterana, tym bardziej, że udana akcja jest premiowana punktowo i stopniowo (znaczy się kolejną belką lub gwiazdką na pagonie). Na przykład po kilku

pierwszych misjach dostaje się 15.000 punktów i promocję na kapitana. Kampanie są naprawdę różnicowane, zarówno jeśli chodzi o cel, jak i terytorium. Można więc dokonać chwalebnych czynów, niszcząc narkotykowego króla w delcie Mekongu. Może się również trafić bardziej odpowiedzialne zadanie: Grupa niezadowolonych z przemian demokratycznych w Federacji Rosyjskiej przywódców politycznych i wojskowych przejęła kontrolę nad Dwunastą Grupą sił strategicznych stacjonującymi na Czukotce (niedaleko wybrzeży Alaski). Rebelianci zażądali oddania terytoriów od Pacyfiku do Nowosybirsk na podstawie "woli ludu". Dysponują najnowocześniejszymi technologiami wojennymi Rosji. Zadanie neutralizacji grypy przypada Tobie, a więc będziesz musiał zełomować kilka naprawdę niebezpiecznych maszyn. Inne kampanie zatytułowane są: Machinacje Irackie oraz Wakacje w Odessie. Mimo niewinnych tytułów, oznaczają dla Ciebie najwyższej trudności misje i 100% adrenaliny! Moc wrażeń gwarantowana!

Na koniec muszę jeszcze wspomnieć o świetnej muzyce i dźwiękach. (d. przestrzenny) Jeżeli macie wzmacniacz i kolumny od wieży, radzę je czym prędzej odłączyć, chyba że chcecie, aby sąsiedzi myśleli, iż zaczęła się trzecia wojna światowa, a w okolicy wybudowano lotnisko. Podkład dźwiękowy jest po prostu świetny - prawdziwy miód w uszach i ekstaza w jednym. To po prostu trzeba usłyszeć samemu! Podsumowując należy stwierdzić, że F-22 Lightning II, to symulator prawdziwie doskonały, świetna grafika i animacje (te wybuchy!), doskonały dźwięk, ciekawe scenariusze misji i ich realizacja stawiają produkt Novalogic na najwyższym podium. Kierowanie F-22 zostało ułatwione przez specjalną ściągę (w formie rozpiski na klawiaturę). Potężna instrukcja w języku polskim to również niezaprzeczalna zaleta gry. Bez obaw mogę F-22 polecić każdej osobie powyżej dziesiątego roku życia. Gwarantuję, że przyrośnięcie do krzesła i wypalanie oczęta wgapienie w monitor!

OTIS

Producent:

Novalogic

Dystrybutor:

IPS

tel. (022) 6429553

Minimalna konfiguracja:

486 DX/100, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: 146,00 zł

Nowa

Gdy ludzkość wyruszyła na wielką wędrówkę w stronę gwiazd, tak naprawdę nie zdawała sobie sprawy, że właśnie rozpoczyna najbardziej zadziwiający rozdział w swojej historii. Dotąd ciemna i zimna kosmiczna pustka stała się nowym oceanem, na który wyruszyły setki statków kosmicznych, poszukujących nowych planet i pozaziemskich inteligencji. Okazało się, że kosmos jest zamieszkały przez stworzenia o wiele starsze niż ludzka rasa, galaktyki wprost kipią od wszelkiej aktywności, a wokół trwa odwieczna walka o dominację. Prym w tych śmiertelnych wzmaganach prowadzi pewna istota zwana Borgiem, najniebezpieczniejszy wróg, z jakim kiedykolwiek zetknął się człowiek.

Borg jest czymś w rodzaju cybernetycznego humanoida o zbiorowej świadomości, do której może się dołączyć każdy, przeważnie wbrew swej woli oczywiście. Taki zabieg ma bardzo szpecący wpływ na nasz wygląd, nasz nowy pan funduje nam metalowe wdziaki i od tej chwili przyłączamy się do wesołego przedszkola sinych cyborgów, siejących strach i zniszczenie w różnych częściach wszechświata. Rzecz jasna, wszystko to odbywa się pod kontrolą naszego pana i władcy, tajemniczego Q, który pod ludzką postacią pojawia się tu i tam, i sztygając z wszelkich oznak sprzeciwu, dokonuje samosądów. Jego ofiarami padają często tysiące istot, także ludzkich; właśnie takie zdarzenie miało miejsce podczas bitwy pod Wolfem 359, kiedy to ofiarą Borga padła jedna z ziemskich gwiazdnych flot. Wydarzenie to miało miejsce dziesięć lat temu, byłes wtedy jeszcze dzieckiem, a Twój ojciec, Porucznik Furlong, służył na U.S.S. Righteous, gwiazdnym statku, który brał udział w tej historycznej bitwie. Niestety przegranej. Flota uległa destrukcji, nikt nie przeżył, a tajemniczy najeźdźca umilkł na całą dekadę. To jednak była tylko cisza przed burzą, teraz awanturnicza istota znowu dała o sobie znać. Ty za to już nie jesteś dzieckiem - wiedziony głosem wspomnień podążasz w ślady ojca. W chwili, gdy wiadomość o powtórny ataku Borga dociera do ciebie, jesteś już Kadetem i od dawna przygotowujesz się na spotkanie z odwiecznym wrogiem. Niestety Twoi przełożeni nie godzą się, żebyś w jakikolwiek sposób uczestniczył w akcji, nie chcą dopuścić, abyś przez swoje zaślepienie rządzą zemsty, naraził na szwank bezpieczeństwo załogi i dobre

Po lewej w głębi:
Jak na razie nie
widać bandytów na
ogonie. Możemy
spać spokojnie
(zakres radaru 40
mil)



przygoda

imię Federacji. Otrzymujesz polecenie wyjazdu. Być może tak by się stało, gdyby nie fakt, że Twoją osobą zainteresował się sam Q. Z sobie tylko znanych powodów zafundował Ci podróż w czasie, właśnie do pamiętnej bitwy, w której to uczestniczył Twój ojciec. Mało tego, przeniósł Cię w ciało Porucznika Sprinte'a, dowódcy ochrony na statku, na którym służył Twój ojciec. Teraz masz jedyną i niepowtarzalną okazję odwrócić bieg historii, uratować ziemską flotę i życie Twojego ojca. W towarzystwie dziwnego osobnika, ukrywającego się pod nie mniej dziwnym imieniem Q, rzucasz się w wir wydarzeń, w których kiedyś uczestniczył Twój ojciec, wraz z grupą swoich przyjaciół. Od tego momentu wszystko jest możliwe, przed Twoimi oczami rozgrywają się minione wydarzenia, które dla Ciebie i załogi są chwilą teraźniejszą. Jesteś jednocześnie widz i gracz, ponieważ od czasu do czasu musisz podjąć kluczowe decyzje, mające decydujący wpływ na dalszy rozwój akcji. Zadania nie są skomplikowane, generalnie sprowadzają się do wyboru kilku opcji, pojawiających się przed nami w krytycznych momentach. Akcja filmu jest tak wciągająca, że po chwili zapominamy o tym, że oglądamy film i z sercem na ramieniu i drżącą ręką, przebijamy się przez kolejne etapy rozgrywki. Czas jest naszym największym wrogiem (oprócz samego Q oczywiście), każda decyzję musimy podejmować błyskawicznie, bez przerwy wisi nad nami groźba śmierci i utraty wielkiej szansy, jaka przed nami stanęła. Następstwa naszego postępowania mogą być różne, gdy uda nam się rozwiązać problem, akcja ruszy dalej, gdy natomiast zrobimy jakiś błąd, może to doprowadzić do śmierci lub zamiany w borga naszej osoby lub kogoś z załogi, możemy wpaść w ślepy zaułek, ewentualnie doprowadzić do zniszczenia całej jednostki - bardzo miłe prawda? Trzeba się zastanowić nad tym, co się robi, czasami warto ... nie robić nic, a okaże się, że akcja podaży dalej własnym, prawidłowym torem. Mimo to,

nie trzeba się od razu tym przejmować, nasz nadzorca i doradca daje nam szansę wielokrotnego powtórzenia nieprawidłowo wykonanej czynności. Co prawda nie obejdzie się bez kilku docinków, typu: "Ty głupi humanoidzie!", "Czy to możliwe, że po raz wtóry dajesz się nabrać na tę samą sztuczkę!?", "I ty uważasz się za inteligentnego!?" czy też krótkiego skwitowania: "Idiota!". Ale zawsze potem wracamy do punktu zaczepienia i stajemy przed następną szansą naprawienia błędu. Zdarzyć się także może, że swoim postępowaniem zdenerwujemy przewodnika, a ten znudzony naszym niedołęstwem, wyłączy nam grę. Tak tak, nie ma co ukrywać, Q jest istotą bezwzględną - jeśli nam pomaga, to tylko dlatego, że go to bawi, taki już jest; lecz co znamienne, wzbudza sympatię i to już od pierwszych chwil pojawienia się na ekranie. Dzieje się tak za sprawą odwórcy tej roli: Johna de Lancie (oryginalnego Q z serialu telewizyjnego), którego talent aktorski, moim skromnym zdaniem, zasługuje na najwyższe uznanie, dzięki niemu postać Q jest niesamowicie intrygująca i potrafi wywołać szeroki uśmiech (a czasami wybuchy śmiechu całej redakcji) nawet w chwilach, gdy nad głową wisi widmo śmierci. Reszta aktorów również radzi sobie nie najgorzej, ale nie da się ukryć, że de Lancie tutaj króluje. Co zresztą jest faktem wynikającym także z założeń scenariusza. Scenariusz, hmm ... jest dobry, a nawet wysmienity, jeśli ktoś przedkłada przyjemność płynącą z oglądania filmu z dosyć wartką akcją, nad wielogodzinne, dniowe i nocne, a nawet tygodniowe męczenie się ze skomplikowanymi zagadkami - tutaj tego drugiego szukać na próżno. Najdłużej zdarzyło mi się utknąć na jednym z problemów przez niespełna dwadzieścia minut, a nie należę do osób namiętnie zagrywających się w gry przygodowe. Gdyby mimo to niektóre problemy okazały się dla kogoś nazbyt uciążliwe, zawsze może, a nawet powinien - i tyczy się to w zasadzie wszystkich graczy, zająrzeć do podręcznego komputera kieszonkowego, który na samym początku otrzymujemy w prezencie od Q (jeśli zgodzimy się wziąć udział w wyprawie). Znajdziemy w nim wiele odpowiedzi, co prawda nie zawsze kompletnych i czasami trzeba będzie na podstawie podanych tam informacji domyślić się samemu, co dalej czynić, ale i tak zawsze bardzo pomocnych - jeśli będziemy wystarczająco uważni i wyciągniemy prawidłowe wnioski, tak na marginesie: czasami dosyć zaskakujące. W każdym razie warto



U góry:
Oto ciemny charakter, ściemnia lepiej niż wygaszac ekranu, jest zabawniejszy niż królik Bugs i wygląda gorzej od czarodziejki z księżycą, chociaż czarować potrafi nie gorzej.

zaglądać od czasu do czasu do opcji save game, a dlaczego? Powód jest bardzo prosty - film moi mili, najprawdziwszy film, mamy możliwość obejrzenia historii od samego początku, aż do chwili dokonania ostatniego zgrania stanu gry. Rzecz jasna film zgodny jest z naszym postępowaniem, ujęte są w nim wszystkie sekwencje, w jakich braliśmy udział w czasie rozgrywki. Całość prezentuje się bardzo atrakcyjnie, obraz w grafice SVGA, widoczny na pełnym ekranie i wystarczy mu 8 MB RAMu, żeby płynnie pracować pod Windows! Co prawda potrzebny do tego jest dosyć szybki procesor, ale co tam, dzisiaj Pentium 90 nie robi już na nikim większego wrażenia. Za to na grze robi. Dźwięk, no cóż, tutaj bez komentarza, po prostu film i to całkiem niezły, miłośnicy Star Treka nie zawiodą się. Wady? Szkoda mówić o wadach, gdy rozrywka jest tak wciągająca, no ale obowiązek to obowiązek. Po pierwsze już wcześniej wspomniany stopień komplikacji, dla osób, które cenią sobie łamanie głowy ponad przyjemnościami oglądania przygód filmowych bohaterów, program ten będzie zbyt prostą rozrywką i nie spełni ich oczekiwań. Po wtóre należy wspomnieć, że zabawa trwa dosyć krótko, tym bardziej jest to znamienne, ponieważ gra przynosi wiele radości i gdy po zaledwie kilku godzinach (najwyżej kilku) lecą napisy końcowe, czym prędzej chcemy zagrać jeszcze raz. A więc w czym problem? Grajmy! Dolećmy tam, gdzie nie stanęła jeszcze ludzka stopa, odkryjmy nowe lądy i cywilizacje, naprawdę warto.

MR JEDI

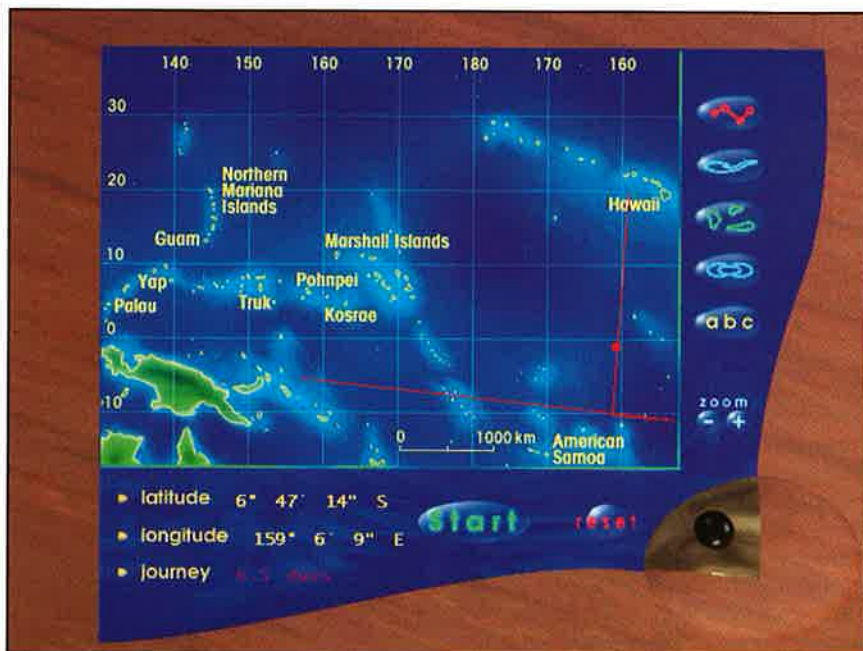
Producent:
Simon & Schuster Interactive
Dystrybutor:
Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
Pentium 90, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena:



Zagadki z dna oceanu

Po prawej w głębi: Do podmorskich podróży na pewno przyda się mapa. Tutaj jest ona bardzo dokładna i (co się rzadko zdarza) wyjątkowo wygodna.

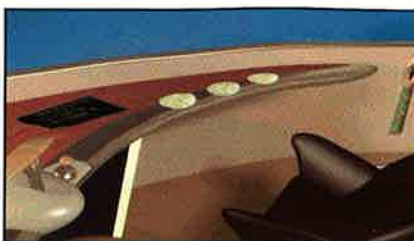


Gier dziejących się pod wodą nigdy nie było wiele. Pytanie: dlaczego jest o tyle zasadne, że przecież chyba każdy z nas czytał kiedyś "20000 mil podmorskiej żeglugi" czy oglądał filmy dokumentalne o Wielkiej Rafie Koralowej. Zapewne też wszyscy słyszeli o zatopionej pod wodami Atlantydy i skarbach ukrytych w morskich otchłaniach, o zatopionych galeonach hiszpańskiej "Złotej Floty" zdążającej do Kadyksu i o tym, jak intratną profesją jest wydobywanie transportów złota z zatopionych galeonów. Dlatego też dziwne jest, że wśród różnego rodzaju gier przygodowych nie było jeszcze takiej, w której gracz wcieliłby się w poszukiwacza zatopionych skarbów (a przynajmniej ja o takiej nie wiem - jeśli się mylę, poinformujcie mnie listownie). Nie było do chwili obecnej. Teraz bowiem pojawiło się dzieło zatytułowane Sacred Mirror of Kofun, w której gracz ma za zadanie odnaleźć tytułowe lustro. Szczerze mówiąc nie bardzo domyślałem się, z jaką kulturą czy okresem historycznym mógłby być związany rzeczony przedmiot, ale przecież nie o to chodzi.

Sacred Mirror of Kofun jest grą dość niekonwencjonalną. Pod pewnymi względami przypomina opisywaną kilka numerów temu Net:Zone: podobnie sterylna atmosfera, kontakt z innymi osobami przeważnie przez wideofon, a nawet podobny sposób poruszania się. Podobny, ale nie do końca. W ten sam sposób przemieszczamy się tu bowiem między lokacjami, ale niemożliwy

jest obrót o wybraną ilość stopni w obrębie lokacji. Graficznie również gra jest słabsza od Net:Zone, ale za to jakby w bardziej żywych kolorach. Jest za to sporo obszerniejsza (trzy pełne krążki CD). Co ciekawe, firma oferuje również dwa rodzaje demo. Jedno z nich obejmuje wyłącznie pokład statku, na którym, nota bene, dzieje się większość akcji gry, drugie zaś, to większe, zajmuje cały krążek CD, w czym pobiło rekord 200 Megowego demo do Broken Sword.

Z czym spotkamy się w grze? Dużą rolę odgrywać będą wideokonferencje z naukowcami i kontakty przez sieć, jednak na pokładzie statku znajdują się również żywe osoby. Przystąpmy więc do przedstawienia składu personalnego. Przede wszystkim postać gracza. W grze wcielamy się w amerykańskiego pilota, weterana z wojny w Zatoce Perskiej - Chrisa Younga. Chris został wynajęty przez znanego oceanografa Jeana-Michaela Costeau, aby pomóc mu w wyborze miejsca, w którym można by założyć podmorską stację badawczą Poseidon. Wraz z nim na pokładzie okrętu podwodnego Antares podróżuje też sam pomysłodawca wyprawy, a także troje naukowców: profesor Paul Sinus, doktor Lucciana Capucci i Ann Fong. Z tymi

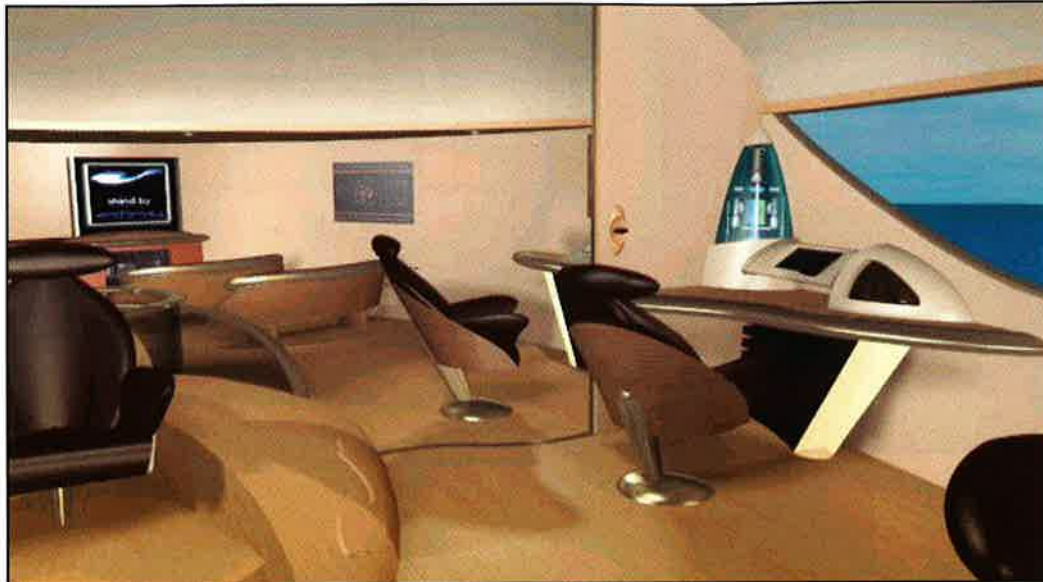


postaciami będziemy spotykać się w trakcie całej gry. Oprócz misji Antaresa, przez grę przewija się również drugi wątek. Chris w trakcie wcześniejszych badań natrafił na rękopisy zaginionego w tajemniczych okolicznościach archeologa Johna Braddy'ego. Sugerują one miejsce ukrycia tajemniczego lustra, o którym jest mowa w tytule. Chris będzie starał się więc wykorzystać możliwości oferowane przez podwodną ekspedycję do uzyskania własnych korzyści. Wszystko to zapowiada się dość efektownie i mogę zapewnić, że jest takie. Nielinearna fabuła, mnogość rozwiązań, niezależnych dialogów, a także rozbudowany obszar, na którym dzieje się akcja gry, zwiastują naprawdę dobrą przygodówkę. Niestety mogę się jednak założyć, że gra nawet nie pojawi się na polskim rynku, gdyż w tej chwili liczą się wyłącznie produkty mocno reklamowane - niezależnie od jakości, a tylko czasem trafi się tytuł zupełnie przypadkowy. O Sacred Mirror cicho natomiast nawet w prasie zachodniej. A przecież gra, oprócz nowatorskiego miejsca akcji, oferuje sporo ciekawych, rzadko zdarzających się w przygodówkach pomysłów. Okrętem





Antares sterujemy na przykład podobnie, jak w morskich strategiach - wytyczając kurs na dokładnej mapie. Faktycznie, można poczuć się jak rasowy nawigator, zwłaszcza, że płyniemy, gdzie tylko chcemy, a nie tylko między wyznaczonymi lokacjami. Kolejną innowacją jest komputer pokładowy Antaresa. Sama jego nazwa, Edward, jest dość zabawna, kiedy spostrzeże się, że jest to akronim utworzony z pierwszych liter udostępnianych przez niego opcji. Same opcje również są dość pomysłowe. Oprócz tych, z których korzystanie będzie niezbędne w trakcie gry, znajdziemy również inne, mniej użyteczne, ale dodające grze realizmu. Wśród nich jest na przykład encyklopedia podmorskiej fauny i flory - dość obszerna i wykonana prawie tak dobrze, jak autentyczne komputerowe encyklopedie. Co ciekawe, zawiera ona całe mnóstwo haseł zupełnie nie związanych z grą. Taka sama encyklopedia, ale dotycząca wysp tropikalnych Pacyfiku, jest już nieco mniej obszerna, ale wykonana równie starannie. Oprócz tego komputer udostępnia również informacje o historii, ustroju czy ukształtowaniu geograficznym



poszczególnych archipelagów - również dość obszerne i wyczerpujące. Jedynym moim zastrzeżeniem odnośnie tego elementu gry był sposób przewijania tekstu. Został on zorganizowany dość niewygodnie, gdyż pociągnięcie myszy w dół automatycznie przewija tekst, przy czym jeśli pociągniemy mocniej, tekst jest przesuwany szybciej. Zapewne zostało to zaprojektowane z myślą o wygodzie (brak konieczności klikania na jakieś strzałki czy inne takie), ale w praktyce trudno po prostu trafić tak, aby mieć przed oczami właśnie ten najbardziej interesujący fragment (a może mam za szybki komputer?).

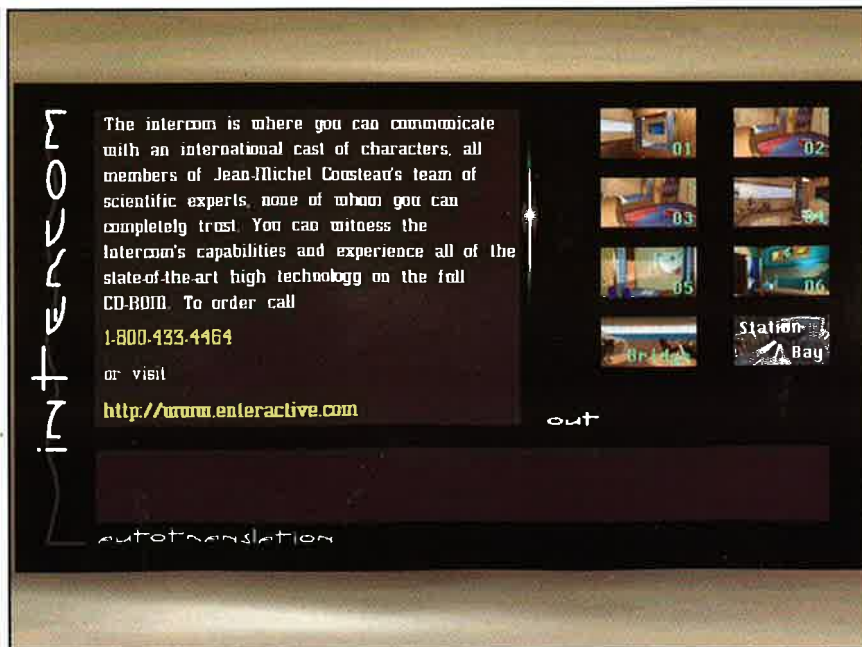
Podsumowując muszę wyrazić żal z powodu, że gra ta nie powstawała pod patronatem któregoś z potentatów na rynku. Na moich oczach bowiem przejdzie ona zapewne bez echa, w czym dużą rolę odegra zapewne dość słaba grafika. A przecież dzieło Enteractive jest naprawdę dość sympatyczne, grafika zaś



to tylko jeden z elementów składowych całości. W moim osobistym mniemaniu jest to zresztą ostatnia z rzeczy, jakie mogą mieć wpływ na ocenę gry. Każdy z Was miał zapewne do czynienia z pięknymi interaktywnymi filmami, które nudziły po pięciu minutach gry. Natomiast w wypadku słabej grafiki można domyślać się, że scenariusz będzie efektowny, bo przecież nikt (albo prawie nikt) nie wypuściłby pełnego knota. Tak też jest w przypadku Sacred Mirror of Kofun. Gra jest naprawdę interesująca i jej ukończenie wymaga sporo czasu. Myślę, że byłby to dość miły prezent na zbliżające się ferie. Nie wszystko złoto, co się świeci, ale również odwrotnie: nie wszystko, co się świeci, to złoto.

U góry:
Tak prezentuje się sterówka "Antaresa". Nie ma to, jak "odrobina luksusu".

BOORACK



Producent:

Enteractive Inc.

Dystrybutor:

Enteractive Inc.

tel. (001) 2023373657

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena:

Spluwy do wynajęcia

Po prawej:
"... A gdybym był
miotkowym,
w fabryce
z młotkiem szalał..."
- nasz bohater nuci
to sobie codziennie
przy goleniu.



Pomysł rozgrywania batalii za pomocą mechanicznych, uzbrojonych po zęby kolosów zwanych BattleMechami zrodził się już w latach 80-tych, pierwotnie w formie gry planszowej. W latach dziewięćdziesiątych, gdy w zawrotnym tempie rozwinął się rynek gier komputerowych, także ta idea została wchłonięta przez nową gałąź przemysłu i znalazła swe ucieleśnienie w takich produktach, jak MechWarrior, EarthSiege czy Shattered Steel. Wydaje się, że jak na razie ostatnie słowo w tej kategorii należy do firmy Activision, która wyprodukowała właśnie kolejną część sagi MechWarrior, opatrzoną podtytułem Mercenaries.

Liczne zapowiedzi, jakie pojawiały się od pewnego czasu w specjalistycznej prasie, utrzymane były w tonie pochlebnym, zaostarzającym apetyt, teraz dzięki staraniom firmy Optimus Bis możemy skonfrontować je z gotowym

produktem (bardzo staranne wydanie z polską instrukcją). Mercenaries jest niewątpliwie produktem oryginalnym, w znaczącym stopniu odbiegającym od klasycznego Mechwarriora 2, zawierającym kilka nowatorskich rozwiązań, o których postaram się krótko opowiedzieć w dalszej części niniejszego tekstu.

NOWA SZTUKA

Elementem rzucającym się w oczu natychmiast po uruchomieniu gry jest znacznie poprawiona oprawa graficzna. Posiadaczy szybkich maszyn wyposażonych w dobre karty graficzne zachęcam do ustawienia rozdzielczości 640x480 (niestety, przy wyższych program ślimaczy się nawet na najlepszym sprzęcie) i włączenia wszystkich opcji graficznych (textury, cienie, wiele źródeł światła itd.). Dopiero teraz będziemy mogli w pełni rozkoszować się urokami przestrzeni zaprojektowanej przez

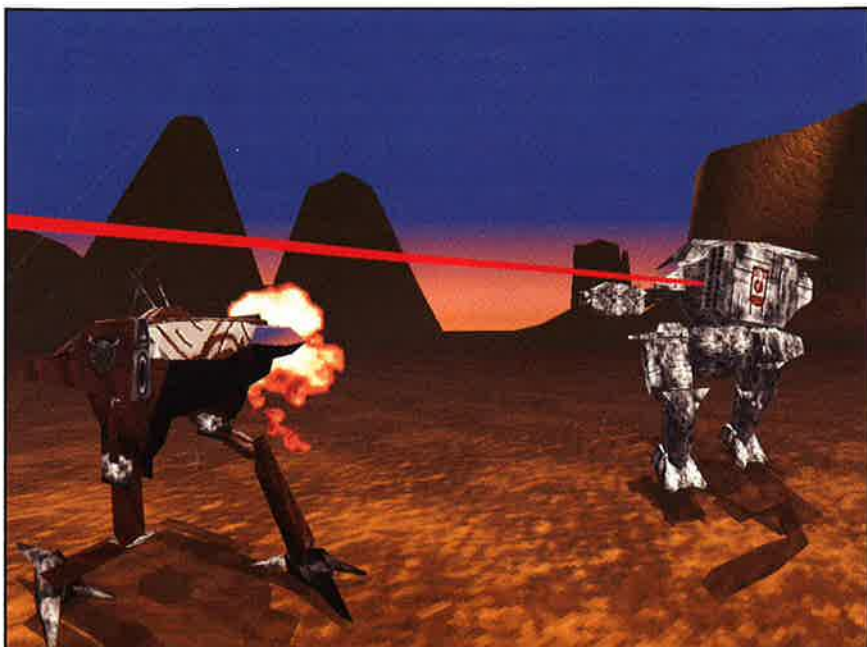
autorów gry, gdzie każdy skrawek powierzchni pokryty jest odpowiednią fakturą (piasek, woda, beton), przedmioty i same mechy rzucają cień, zaś widoczność zależy od pory dnia i pogody. W przerwach pomiędzy kolejnymi kampaniami i misjami prezentowane są wysokiej jakości sekwencje video (szczególnie polecam filmik wyświetlany po śmierci naszego bohatera). Nie gorzej prezentują się także efekty związane z walką, jak wybuchy, smugi pocisków, płomienie, rozpryskiwanie się odłamków. Oczywiście wszystko przedstawione jest w rasowym 3-D, z zachowaniem perspektywy, możliwością płynnej zmiany kierunku patrzenia niezależnie od kierunku ruchu i obracania głowy nie tylko w poziomie (lewo, prawo), lecz także pionie (góra, dół). Niezwykle efektownym pomysłem jest również opcja pozwalająca obserwować otoczenie za pośrednictwem kamery umieszczonej na wystrzelianym pocisku (klawisz F10), którą możemy wykorzystać jako swego rodzaju zwiadowcze. Poziomowi grafiki niczym nie ustępuje jakość dźwięku. Grze towarzyszą niezwykle realistyczne odgłosy walki, poruszania się i porozumiewania mechów, a także umiejętnie dobrana ścieżka dźwiękowa. Proszę zwrócić uwagę na fakt, że obracanie głową naszego kolosa powoduje zmiany natężenia dźwięku w prawym i lewym głośniku tak, jak ma to miejsce w rzeczywistości. Słowem to, co widzimy i słyszymy w trakcie gry, jest najwyższej jakości, o ile dysponujemy odpowiednim sprzętem.

NOWA FILOZOFIA

W poprzednich częściach mechanicznej batalii zadaniem gracza było przede wszystkim wykonywanie wyznaczonych przez dowództwo Klanu (organizacja grupująca najemników) misji i zdobywanie coraz wyższej pozycji w hierarchii grupy. Po każdej akcji

mogliśmy liczyć na pomoc zaplecza technicznego Klanu, zdobywane podczas walki środki finansowe pozwalały co prawda udoskonalić wyposażenie mecha, lecz nie przesądzały o ostatecznym zwycięstwie lub porażce. W Mercenaries wątek ekonomiczny został w zdecydowany sposób rozbudowany. Właściwie oprócz rozgrywania szeregu misji i całych kampanii, gracz musi sprawować dodatkowo funkcję menedżera oddziału, który troszczy się o dobór załogi (tak, tak możemy





wynajmować żołnierzy o określonych cechach psychologicznych i poziomie wykształcenia, kupować mechy, a nawet opłacić usługi pilota zapewniającego wsparcie z powietrza), stan techniczny sprzętu, dodatkowe wyposażenie, amunicję. Wszystkie wymienione dobra niestety słono kosztują, dlatego tym razem motywacją do wypełniania zadań nie jest już prestiż, lecz po prostu pieniądze, zaś dotychczas używane słowo "kampania" możemy zamienić bez ogródek na "kontrakt". Przy wyborze kontraktu należy kierować się dwoma parametrami: oferowaną za jego wykonanie zapłatą oraz współczynnikiem ryzyka. Na początku będą trafiały nam się propozycje niezbyt atrakcyjne, jednak wraz ze wzrostem doświadczenia, siły bojowej i renomy, będą to coraz smakowitsze (no i oczywiście trudniejsze do przełknięcia) kąski. Nie zapomnij także pozbierać z pola bitwy sprzętu pozostawionego przez pokonanych wrogów - często może się to okazać łatwym źródłem dochodów. Być może nie brzmi to szczególnie zachęcająco, ale dodanie aspektu ekonomicznego niezwykle wzbogaciło grę. Ciekawostką jest, że na podobnych zasadach oparte

były pierwsze, planszowe wersje BattleTechów, jeszcze w latach 80-siętych.

NOWE ZADANIA

Niewątpliwie kwintesencją idei BattleMechów pozostaje walka, a co za tym idzie o ocenie "grywalności" programu powinien decydować wybór misji przygotowanych dla gracza. Pod tym względem Mercenaries przypomina dobre symulatory walki (Apache, A-10), w których przewidziano szeroki wachlarz zadań o różnicowanym charakterze. Będziemy więc mieli do czynienia zarówno z misjami polegającymi na eksterminacji wszystkich obecnych na terenie objętym akcją przeciwników, konwojowaniem pojazdów z ważnymi osobistościami na pokładzie do wyznaczonych punktów, wyszukiwaniem i niszczeniem (seek & destroy) wskazanych obiektów czy chociażby identyfikacją pewnych elementów wyposażenia przeciwnika (typów zadań jest całe mnóstwo). Wszystkie wymienione misje mogą rozgrywać się w dzień lub w nocy, na pustyni lub w mieście, na terenie płaskim lub pagórkowatym, trudno więc zarzucić grze

monotonie. Początkującym wojownikom radzę rozpocząć od uczestnictwa w kampanii szkoleniowej, która wprowadzi nie przynosi żadnych zysków, lecz pozwala zdobyć niezbędne kwalifikacje i zaznajomić się z podstawowymi rodzajami zadań.



CO JESZCZE? (GROCH & KAPUSTA)

Sposób kierowania mechem nie uległ zasadniczym zmianom, nadal nie jest sprawą łatwą, jednak przy pewnej wprawie można go polubić. Uwagę zwracają rozbudowane systemy nawigacji i namierzania celów, które ponownie przywodzą na myśl symulatory walki. Jak przystało na współczesne programy, Mercenaries może współpracować (przynajmniej w teorii) z dwoma gwiazdami ostatnich lat: Windowsem 95 i Internetem. Pierwszy z wymienionych mariaży przetestowałem osobiście i... odinstalowałem grę z systemu Windows 95, by ponownie uruchomić ją pod

„Po cóż umierać za honor, kiedy można walczyć za pieniądze”

starym, pocziwym DOSem (wszystkimi radzę postąpić podobnie). Możliwość łączenia się za pośrednictwem Internetu ze specjalnym serwerem, który nadzoruje pojedynki pomiędzy zawodnikami z różnych stron świata brzmi zaiste pociągająco, niestety nie miałem okazji sprawdzić jej w praktyce. Jeżeli mowa już o potknięciach - zauważyłem, że w niektórych miejscach występuje klasyczny problem przenikania przez ścianę (niby fajny "bajer", ale tylko w czeskich bajkach). Proszę nie odnieść wrażenia, że krytykuję grę - ja tylko wykonuję swoje obowiązki, czyli czepiam się wszystkiego, co możliwe. A tak w ogóle - gra mi się podoba.

CHUFU

Producent:
Activision
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (018) 437797
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM,
DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 158,00 zł

Po lewej w głębi:
O, bracie! z taką
dziurą w pancerzu
nieprędko
znajdziesz
narzeczoną!
A przecież
mówiłem, że
zwykły wybielacz...

Prawdopodobnie niektórzy z Czytelników zetknęli się swojego czasu z roleplelową grą Ishar grupy Silmarils, która obecnie jest już produkcją kultową. Fascynująca rzeczywistość fantasy wciągnęła całe rzesze komputerowców, którzy po wielu miesiącach przebywania wewnątrz średniowiecznych światów, wychodzili ze śladami cybernetycznych stygmatów. Dzisiaj recenzuję nową grę właśnie firmy Silmaris. Co prawda realia zabawy nawiązują do słynnego cyklu Ishar, jednak gra bliższa jest mniej znanej produkcji zatytułowanej Robinsons Requiem.

Sam jeszcze pamiętam, jak z wypiekami na twarzy wędrowałem po przesiąkniętej tajemniczością i grozą krainie Ishar, gdzie ostre miecze często przegrywały z rzuconym urokiem czy



Eus, deus, kosmateus...



czarem. Dziesiątki mrocznych scenerii, w których każda chwila życia mogła być ostatnią, a śmierć w paszczy smoka czy z ręki mistrza czarnej magii aż nazbyt częsta. Wspominając sobie te doznania, z niecierpliwością instalowałem Deusa. Ponieważ od wypromowania Ishar minęło już kilka lat, przewidując zaopatrzyłem się w pobliskim sklepie całodobowym w wałówkę za całą wypłatę, a przyjacielom zakomunikowałem, że wyjeżdżam na roczne stypendium do Kuala Lumpur. Kwestią jedynie kilku chwil było zaciągnięcie żaluzji, potem zasłon i po przekręceniu klucza w zamku poczułem się w natsroju odpowiednim, żeby uruchomić grę. Niestety, jak się okazało raptem po dwóch dniach (i co ja teraz zrobię z tym żarciem!), niepotrzebnie się podniecałem. Deus okazał się grą przeciętną i o niskiej grywalności. Ale najbardziej zniechęciła

mnie pokrecona fabuła zabawy. No dobrze, zanim zacznę wylewać kubel zimnej wody na swój łeb, rozgrzejmy się najpierw kilkoma zaletami Deusa. Gra została zareklamowana jako impresja przyszłościowego świata gdzie dzięki swojemu sprytowi i przebiegłości skompletujesz arsenał broni, pieniędzy i dziesiątek innych ciekawych fantów, za pomocą których w atmosferze niebezpieczeństwa i wszechobecnego zła musisz znaleźć złych chłopców, zanim oni znajdą Ciebie.

Jako naiwny osobnik wyobraziłem sobie, że jest to tylko przenośnia (reklamy Warcrafta II brzmiały podobnie), a okazało się, że tym razem trzeba traktować reklamę dosłownie. W zasadzie mógłbym zakończyć na tych kilku słowach opis gry, świetnie oddaje on scenariusz zabawy! (w tym miejscu koniec zalet).

Jeżeli więc jakiś fan rolepleja ma jeszcze cicha nadzieję, mogą spokojnie odesłać go do domu, (ponieważ jestem bardzo złośliwym osobnikiem podesłałem Deusa Lordowi Yabolowi). Witam za to wszystkich zwolenników produkcji typu Tomb Raider z elementami strategii. Dokładnie nie wiadomo jak znalazłeś się w mrocznych katakumbach. Pewne jest tylko, że jeżeli będziesz szedł naprzód bez wcześniejszego upewnienia się u lekarza, czy nie jesteś aby alergikiem, albo nie daj Boże epileptykiem skończysz gdzieś pod ścianą w ślepym zaułku. Przyczyną śmierci może być bronchit, albo zapalenie

płuc. Nie jest to przenośnia. Twój zawodnik cały czas trwania misji może przenieść się do specjalnych paneli, gdzie uzyska m.in. dokładną informację o stanie zdrowia.

Dwa słowa o scenariuszu. Grupa fanatycznych zwolenników feudalizmu opanowuje jedną z planet będących pod jurysdykcją organizacji AWE. Zadaniem gracza wcielającego się w członka grupy antyterrorystycznej DEUS jest przywrócenie porządku na planecie, czyli zgładzenie pięciu przywódców rebelii. Zadanie nie jest łatwe. Nasi przeciwnicy co do jednego (jest ich pięciu) są wyrzytkami społeczeństwa. Oprócz krótkiej, acz treściwej notki o każdym z "celów", zobaczymy trójwymiarową kopię, znaczy się zdjęcie psychologa. Dzięki zoom będziemy mogli przybliżyć sobie facjatę klienta, lub zobaczyć "całość". Aby lepiej uzmysłowić wszystkim z kim mamy doczynienia, rzucę garść informacji. Jeden z przywódców buntu: Diogene49 jest wielokrotnym mordercą, a jego rys psychologiczny został określony, cytując: maniak psycho-depresyjny, obsesja nerwowa. Inny; Nobel17 jest chronicznym schizofrenikiem. Jego referencje to udział w 27ciu operacjach bombowych i zamachach, w których bezpośrednio dzięki niemu zginęło 369 osób!. Oczywiście oprócz tego, że jest specjalistą od bomb ma również niewielką wadę, to piromaniak. Pozostali bohaterowie prezentują się nie mniej "okazale". Jak widać nie będzie łatwo pozabawić życia takich organałów.

Gdy dysponujemy już zawodnikiem możemy powiedzieć kumpłom pa, pa, zrobić pstryk! i jesteśmy we wrogim świecie!. Pierwsza, podstawowa porada, zanim dokądkolwiek podążycie; radzę dokładnie przyjrzeć się listwie menu i kliknąć gdzie trzeba. Przede wszystkim rozejrzmy się w terenie dzięki mapie (F1). Co prawda niewiele nam ona powie, bo delikatnie mówiąc jest trochę nieczytelna, jedna zawsze to mapa. Zaraz potem wybierzemy F2, gdzie na pewno zaskoczy Was cała masa wskaźników. Są to takie ważne parametry jak ciśnienie krwi, tętno, temperatura, waga ciała itd. Wszystkie te pomiary są wykonywane na bieżąco, aby zilustrować stan gościa. Jeżeli tylko usłyszycie, że wasz antyterrorysta dziwnie charcze i dyszy, w te pędy klikajcie F2!. Kiedy już zobaczymy, że hero ma gorączkę, albo nadciśnienie należy wybrać z menu F3. Jest to mówiąc krótko podręczny szpital. Dzięki powtarzalnemu skanowi ciała (rentgen) ujrzemy obrażenia wewnętrzne. Po drugiej stronie ukazany został nagi jegomość, w zależności od przypadku poharatany toporem, lub mieczem, względnie postrzelony z łuku. Na te wszystkie przypadłości mamy na szczęście lekarstwa. Witaminy, antybiotyki, aspiryna itd. Opaski uciskowe i strzykawka służą do pobrania krwi, lub wspomnienia wykrwawionego organizmu setą plazmy. Rany sprawnie zszyjemy, a nad to obandażujemy. Oczywiście w apteczce są również bardziej wyrafinowane leki. Np. antyalergiczne. Zawodnik którym dysponujemy został ubrany w strój przypominający kolarski komplecik. W ciemnych i wilgotnych korytarzach nie jest to najcieplejsze ubranko (zanim się domyśliłem o co chodzi kilkakrotnie mój bohater umarł na zapalenie płuc, bronchit, lub po prostu zmarzył). W F5 znajdziemy kompletny strój, może to być uszyta z futra niedźwiedzia kurtka, spodnie i bucior, wszystko zależy od lokacji. Tychże mamy po penetracji sześć, z kilkoma poetapami, różniące się nastrojem, znaczy wyglądem, podkładem dźwiękowym i wrogami!.

Jak już wspomniałem naszą misję możemy zacząć od ciemnych labiryntów, które są zazwyczaj słabo oświetlone szmacianymi pochodniami, albo wcale. Jeżeli klikniemy na F6, w menu uaktywni się dodatkowy panel, gdzie ujrzemy znalezione, lub zdobyte na wrogach rzeczy. Standardowo rozpoczynamy misję mając kilka zapalek, ognisko!, pochodnię. Warto więc oświetlić sobie drogę, aby nie złamać nogi w jakiejś dziurze, czy nie nadzieć się nagle na miecz w grabie jakiegoś barbarzyńcy. W takim wypadku błyskawicznie naciśnijcie P9, gdzie znajduje się broń. Pierwszych wrogów pokonamy za pomocą karabinu maszynowego (mamy kilkanaście



magazynków). Dalej będzie trzeba sobie radzić za pomocą "wykałaczek" odebranych Waszym pierwszym nieboszczykom. Może to być wielgachny topór, rambopodobny nóż, łuk i wiele innych. Nasi przeciwnicy posiadają również wiele niezbędnych do ukończenia układów przedmiotów. Trafi się klucz od bramy, albo czarodziejski proszek, którym sypniemy jakimś niemiluchowi w jego przekrwione gały. Podczas wędrówki można wyłączyć menu (zajmuje ono 1/4ekranu), jednak w trakcie walki powinno być uaktywnione z dwóch powodów. Po pierwsze bijemy, lub strzelamy klikając na symbol broni. Po drugie z prawej stronie znajduje się scan naszego ciała, gdzie w razie obrażeń zaraz zostanie to ukazane. Gdy przekonamy się, że klata jest niemiłosiernie pocięta, a ręka zwisa bezwładnie (czerwony kolor), lepiej się wycofać i szukać innej drogi (zaraz potem skorzystajcie ze szpitala, należy jednak pamiętać, że ilość lekarstw jest ograniczona).

Jeżeli chodzi o prezentację gry, to nie jest ona najlepszą jaką widziałem w swoim życiu. Przygody obserwujemy oczami bohatera, nie ma innej możliwości. Scenerie są dość monotonne i mało urozmaicone. Na dodatek mapowanie obiektów nie wygląda najlepiej (podobno, jest to pierwsza gra na PC, gdzie wszystkie tła składają się z teksturowanych wielokątów). Zdrażniło mnie też, że zawodnik porusza się bardzo wolno, a obraca dosłownie w tempie centymetra na godzinę. Kierujemy za pomocą myszki lub klawiatury, albo obu naraz. Graficzny panel sterowania zawodnikiem, mimo, że rozbudowany, jakoś taki niefunkcjonalny (w ferworze walki trudno trafić kursorem w niewielkie przyciski). Nawet spora ilość wrogów nie ratuje zabawy, nie mówiąc już, że większość mają identyczny sposób

zachowania. Znaczą się chodzą w kółko (mimo, że jesteśmy w zasięgu ich "wzroku"), a gdy podejmiemy atakując jak kamikadze. Cała zabawa, to wykończenie wszystkich na swojej drodze, co raczej jest trochę nudne, niż trudne. Ten obraz dopełniają średniej klasy dźwięki (reklamowane jako stereofoniczne efekty dźwiękowe 3D), oraz nibysłowa przeciwników. Co prawda udźwiękowanie Deusa zostało wykonane z udziałem zawodowych aktorów (Master Film), jednak nie daje się to odczuć w trakcie gry. Jeżeli miałbym być uczciwy, to raczej nie zachęcam do zapoznania się z Deus'em, tym bardziej, że nie wiem do kogo gra jest adresowana. Na pewno nie do dzieci, starsi się znudzą, czyli moja subiektywna ocena, w najlepszym wypadku dostateczna.

DŹOSEPH & STEPHAN

Producent:
ReadySoft
Dystrybutor:
ReadySoft
tel. (001) 4163227350
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, SVGA,
CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena:



Gwiezdne imperia

W dawnych czasach, kiedy w domowych komputerach królowały karty CGA, a najsilniejszą maszynką był 286 z 2 MB RAM, wszyscy namiętnie zagrywaliśmy się w doskonałą grę pt. Civilization. Dzięki niej właśnie firma Microprose zdobyła w tym okresie zdecydowany prymat w dziedzinie strategii militarno-finansowych. Kolejnym ze słynnych twórców tej firmy była gra Master of Orion zwana przez niektórych "kosmiczną cywilizacją".

Po kilku latach sytuacja uległa zmianie - zaczęło powstawać coraz więcej bardzo dobrych gier z gatunku strategii. I tak SSI zdominowało rynek prostych strategii militarnych, Maxis ze swoją serią "sim-ów" - strategii finansowo-decyzyjnych, a na dodatek na rynku popularność zdobywać zaczęła nowa kategoria gier:

RTS (Command&Conquer, Warcraft). O Microprose tym czasem niewiele było słychać (jeżeli chodzi o strategię). Latem zeszłego roku byliśmy świadkami wielkiego "come-backu". Civilization 2 długo nie schodziło z list przebojów, nawet wtedy, kiedy pojawił się znacznie lepszy Deadlock. Widząc sukces, firma postanowiła pójść za ciosem i wypuścić remake kolejnego słynnego produktu. Chodzi oczywiście o Battle of Antares, czyli po prostu Master of Orion 2.

Nawiasem mówiąc ostatnio trwa moda na kolejne części legendarnych produkcji. Zaczęło się bodaj od Warcraft 2, później wspomniana Cywilizacja, Lords of the Realm, Heroes of Might&Magic. W chwili obecnej wszyscy oczekują Privateer 2 - the Darkeening. To tylko



kilka z całej masy przykładów. Wszystkie wymienione gry charakteryzują się jednym: każda z nich jest lepsza od poprzedniej i każda znajduje się na szczytach popularności. Nie inaczej będzie na pewno z Battle of Antares.

Są ku temu istotne powody.

A oto niektóre z nich:

Przede wszystkim grafika. To akurat powinno być oczywiste, ale mimo wszystko warto jest odnotować. W stosunku do pierwszej części widać dość wyraźną zmianę na lepsze, nie wspominając już o sekwencjach wideo, jakimi wypełniony jest krążek. Portrety dowódców są wykonane bardzo gustownie. Moim faworytem są Elerianie, którym przewodzi "odpowiednio zbudowana" i wyposażona w potężne atrybuty panienka. Szkoda tylko, że taka fioletowa - ale nie można mieć wszystkiego. Jeżeli już jesteśmy przy rasach, to jest ich aż 13, każda posiada odrębne charakterystyki, wyróżniające ją w jednej dziedzinie, a ograniczające w innej - stąd też trudno znaleźć tutaj rasę faworyzowaną. Wszystko zależy od tego, czy decydujemy się na dominację naukową, gospodarczą czy militarną. Co ciekawe, w grze znalazłem jedną rasę zaczerpniętą żywcem z innej strategii tej samej firmy, Master of Magic. Chodzi o Klackonów. Z tym, że zadziałało to dość myląco. Łagodni i beznadziejni w walce we wspomnianym MM, tutaj zamienili się w brutalną, ekspansywną rasę. Co oczywiste, moja pomyłka skończyła się zgonem. I tutaj widać kolejną różnicę między częściami gry: w pierwszej jedna przegrana o niczym nie świadczyła, natomiast w "dwójce" drobna klęska powoduje zmasowane ataki na wszystkie kolonie i choćbyśmy dysponowali potężną flotą, to zanim ją przegrupujemy, możemy być pewni straty kilku najbogatszych kolonii. Akcje odwetowe niewiele pomagają, gdyż atakując planetę wroga



Po prawej w głębi: Ekran dyplomatyczny. Właśnie nawiązujemy kontakt z ambasadorem Meklarów.



Słowo od Mr Jedi

Całkiem sympatycznie. Battle of Antares posiada więcej zmian w stosunku do pierwowzoru, niż miało to miejsce w drugiej części Civilization. Nareszcie postarano się o możliwość gry w sieci. MOO2 jest grą trudną, ale potrafi dać wiele satysfakcji. Zaproponowano nam produkt bardzo inteligentny i gdyby nie tryb walki, należałoby go uznać za doskonały. Wiem co piszę, nawet jeśli nie spędziłem z tą grą, tak jak to zwykły robić Lord Yabol, kilku wielogodzinnych sesji.

niszczymy jej infrastrukturę i w zamian za potężną, kwitnącą kolonię otrzymujemy dymiące zgłiszczu. Jeśli już jestem przy walce, to należy zaznaczyć, że jest to element, który nie uległ zasadniczej zmianie w stosunku do pierwszej części. A nie jest to fakt optymistyczny. Walka taktyczna, gdzie sterujemy każdym z naszych statków, jest tak straszliwie niewygodna w obsłudze, że potrafi zdenerwować najbardziej spokojnego gracza. We mnie na przykład "genialne" dowodzenie wywołało agresję większą, niż Quake na poziomie Nightmare. Na szczęście możemy przy uruchomieniu gry zdecydować, czy pragniemy walki taktycznej - jeżeli stwierdzimy, że nie, będziemy oglądać wyłącznie plansze z wynikami. Możemy też włączyć tę opcję i przy każdej walce wybierać "auto". Ma to tę przewagę nad zupełnym wyłączeniem, że możemy chociaż przyjrzeć się przebiegowi walki. Komputerowi dowódcy radzą sobie zresztą całkiem przyzwoicie, jeśli uwzględnić fakt, że możliwości nie ma za dużo. Sposób, w jaki rozwiązana jest walka i sam układ pola bitwy powoduje, że nie ma miejsca na jakąkolwiek taktykę. Szanse zwycięstwa niesie tylko

zmasowany atak przeważającymi siłami. Rozpoczynając bitwę, mamy wszystkie statki ustawione w szeregu. W ten sam sposób ustawiony jest przeciwnik. Nie mamy nawet wpływu na kolejność, w jakiej będą ułożone nasze okręty. Na polu bitwy nie ma żadnych przeszkód w rodzaju asteroidów, wraków itp. Klasyczny schemat walki, to na początek salwy laserami, niejako "na dzień dobry", a później ostrzeliwanie się nawzajem kilogramami rakiet i zestrzeliwanie rakiet przeciwnika. Przegrywa ten, komu szybciej zabraknie rakiet lub nie nadąży z zestrzeliwaniem pocisków wystrzelonych przez wroga. Jak widać, walka jest najsłabszą stroną Master of Orion 2. Sytuacji nie ratują nawet usprawnienia w rodzaju możliwości abordażu czy kontroli mentalnej nad obcymi statkami. Walka na planecie jest jeszcze "ciekawsza". Tutaj niezależnie od jakichkolwiek opcji możemy sobie tylko pooglądać kroczące naprzeciwko siebie armie. Co ciekawsze, wygląda to tak samo, jak walka w kosmosie, tzn. jedni idą falangą na drugich bez krycia się, czołgania ani tym podobnych "drobiazgów". Gdyby gra była strategią militarną, odrzuciłbym ją z należnym wstrętem. Na szczęście walka, to tylko jeden z mniej istotnych elementów gry. Głównym celem jest skolonizowanie większości galaktyki. Kiedy to osiągniemy, żaden przeciwnik nie będzie w stanie nam "podskoczyć", gdyż, nie dysponując planetami, nie będzie posiadał wystarczającej ilości surowców, aby rozbudowywać flotę, braknie mu też finansów na naukę itp. Krótko mówiąc, będziemy mieli ultranowoczesną armię i sąsiadów pitekanthropów, czyli coś, za co otrzymywało się największą punktację w pamiętnym Civilization.

Kiedy już rozbudujemy armię, odpowiednim posunięciem będzie

zainwestowanie w uniwersytety. Nauka jest bowiem bardzo istotnym elementem składowym gry. Znajdziemy tu osiem kategorii wynalazków, a wśród nich bardziej lub mniej użyteczne i oczywiście zróżnicowane cenowo. Brakowało mi trochę jednej opcji, a mianowicie kupna wynalazków, ale widać twórcy konsekwentnie trzymali się schematu z Civilization, gdzie można było kupować budynki i oddziały, ale wynalazków nie. Może to i dobrze, bo tak jest bardziej realistycznie, z tym, że jest jeden problem - otóż przeciwnicy dysponują nimi przeważnie wcześniej, niż gracze, skutkiem czego zwykle to my zostajemy wspomnianymi pitekanthropami. Na szczęście czasami któryś z przeciwników zdecyduje się wymienić z Tobą wynalazki. Można na tym wyjąć bardzo dobrze, ale pod jednym warunkiem. Możemy śmiało odstępować innym wynalazki typu farma itp. I tak nie będą w stanie z tego skorzystać, gdyż są zbyt mało inteligentni, natomiast pod żadnym pozorem nie udostępniamy im czegośkolwiek, co nadaje się do wykorzystania w walce. Każdy natychmiast z tego skorzysta i uzbroi się dużo szybciej niż my. U wszystkich komputerowych graczy występuje ta sama tendencja rozwoju, przede wszystkim militarne, a różnice polegają wyłącznie na tym, że pokojowe rasy wykorzystują swoją armię do obrony własnych planet, a te bardziej ekspansywne, do podboju galaktyki. Zresztą nawet najbardziej pokojowa rasa, kiedy tylko poczuje się na siłach, stara się wykorzystać zgromadzony potencjał wojskowy, z tym, że przeważnie atakuje kolonie najbardziej zasobne w bogactwa naturalne i stara się przejąć nad nimi kontrolę. Jest to najlepsza alternatywa, gdyż taką kolonię zawsze można odbić, a gdy zaatakują nas bardziej brutalni wrogowie, to skoncentrują się od razu na najpotężniejszej armii, zniszczą kolonię, a później bezkarnie podbiją resztki. Żywy gracz powinien natomiast przede wszystkim wykorzystywać wynalazki z dziedziny nauki i techniki, produkcji bądź wydobycia. Kiedy w każdej kolonii będziemy mieli farmy, kopalnie i fabryki, niszczyciele będą się produkować o wiele szybciej i wygramy po prostu ilością, a nie techniką wojskową. W trakcie tych działań należy umiejętnie wykorzystywać administratorów, którzy od czasu do czasu deklarują chęć przyłączenia się do Ciebie. Posłanie najlepszego z nich do słabej kolonii z nadzieją, że wpłynie to na jej rozwój nie ma większego sensu. Lepiej wysłać go do najlepszej z naszych kolonii, rozbudować ją do maximum, a następnie dopiero przesłać go gdzie indziej. Być może wygląda to trochę bezsensownie, ale skutkuje.

Bardzo ważnym elementem są również finanse. Dobra rada: na początek podatki

Po lewej w głębi:
Pokój administratorów.
Podczas gry są oni bardzo przydatni.



Po prawej:
Twoja kolonia
w początkowej
fazie
rozwoju. W trakcie
gry plansza zapelni
się coraz to
nowszymi
budowlami.



ustawione są na 0% i otrzymujemy pieniądze wyłącznie z produkcji. Należy jak najszybciej zmienić tę stawkę na 10%. Ludność nie odczuje tego zbyt mocno, a do naszej kasy zaczną napływać wielokrotnie więcej gotówki. Zawsze należy dbać o odpowiednią rezerwę, gdyż zgłaszającym się do pracy administratorom trzeba na początku słono zapłacić. Na szczęście (oprócz tradycyjnych) metod istnieją inne sposoby zdobywania pieniędzy. Kiedy zniszczymy flotę jakiejś rasy, przeważnie decydują się płacić nam trybut i trzymają się konsekwentnie tej obietnicy. W początkowych etapach istnieje jeszcze jedno źródło dochodów (tylko na trudniejszych poziomach gry): raz do

roku odbywają się wybory czegoś w rodzaju przechodniego cesarza galaktyki. Jeżeli zostałeś nominowany i wygrasz w głosowaniu, będzie to oznaczało napływ dodatkowego kapitału. Głosują wszyscy uczestnicy gry, a każdy posiada ilość głosów równą ilości swoich kolonii. Kandydatów jest dwóch. Jeżeli przypadkiem nie zostałeś nominowany, zagłosuj na swojego sojusznika. Przeważnie odwdzięczy się paktem handlowym bądź naukowym (przynosi to nieźle dochody). Jeżeli już jestem przy paktach, to nie należy oczekiwać propozycji. Najlepiej samemu rozpocząć starania dyplomatyczne już w początkowych etapach gry. Zawieraj ze wszystkimi paktami o nieagresji. Później zaowocuje to na przykład znakomitymi stosunkami handlowymi. Staraj się jednak, jeśli tylko możesz, nie zawierać sojuszy. Prawie zawsze Twój sojusznik po kilku turach wpłata Cię w jakąś bezsensowną wojnę, w której nie będzie miał żadnych szans, a Ty stracisz popularność u wszystkich innych, a przeważnie oberwiesz jeszcze od silniejszej strony konfliktu. Sprawę można (niekiedy) załagodzić prezentami, ale z tym postępuj ostrożnie. Nie ma co utwierdzać każdego w pewności, że musisz się wykupywać, bo nie jesteś w stanie się bronić. Jak widać, inteligencja komputera (mimo kilku zastrzeżeń) zmieniła się na lepsze w stosunku do pierwszej części. Nie jest to jednak jedyna zmiana. Dodano również kilka innych ciekawostek. Przede wszystkim gra w sieci. Nie wiem dlaczego nie ma możliwości gry na zmianę na jednym komputerze, ale może sieci są już na zachodzie na tyle popularne i tanie? Jest to jednak duża zaleta, gdy zmęczymy się walką z bestialskim i przeważnie silniejszym komputerem. Kolejna zmiana to możliwość włączania bądź wyłączania kilku istotnych elementów. Można



włączyć sobie zdarzenia losowe, czyli na przykład burze kosmiczne czy napady głodu kosmicznych bestii, które będą losowo pożerać statki graczy. Jak wspominałem wcześniej, istnieje możliwość wyłączenia denerwującej walki taktycznej, a także, co najciekawsze, możemy sobie wyłączyć losowe ataki najeźdźców z Antaresa. Są oni przeważnie o wiele potężniejsi od najsilniejszego z graczy i mogą dobrać się do skóry naszym przeciwnikom, ale jest to ryzykowne, bo może trafić również na nas. Oprócz tradycyjnego wyboru poziomu trudności możemy też zdecydować, ile ras weźmie udział w grze, jak rozwinięty technicznie będzie wszechświat (na wysokim poziomie od początku dysponujemy mnóstwem wynalazków, jednak przeciwnik również), a także ustawić rozmiar galaktyki, w jakiej będziemy toczyć nasze zmagania.

I jeszcze kilka słów podsumowania. Przede wszystkim - gra jest bardzo trudna, nawet w opcji "easy". Po drugie - spodziewanych zmian jest sporo, ale generalnie gra nie różni się diametralnie od poprzedniczki. Jej największą wadą jest nie zmieniony, tragiczny tryb walki, natomiast zalety to potężne możliwości dyplomatyczne, szeroki wachlarz możliwości rozbudowy i mnóstwo wynalazków do wykorzystania. Jeśli zbierzemy to wszystko w całość, nie otrzymamy być może strategii roku, ale za to interesującą i wciągającą na bardzo długi czas grę. Popularności nie zabraknie jej zresztą choćby z tego względu, że gier tego typu jest naprawdę niewiele (ostatnio pojawił się praktycznie tylko Fragile Allegiance). Dlatego też polecam ją wszystkim miłośnikom strategii. I tym razem nie będą zawiedzeni.

LORD YABOL



Producent:
Microprose
Dystrybutor:
Microprose
tel. (0044) 1454 897192
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM,
DOS/Windows 95, Vesa,
CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32,

Cena: ①

Te słowa wygłosił pod koniec XIX wieku jakiś zgorzkniały angielski admirał, bolejąc nad upadkiem morale w Royal Navy. No cóż, nie da się ukryć, że w XVII czy XVIII wieku rzeczywiście trzeba było być ze stali aby wytrzymać warunki panujące na ówczesnych okrętach wojennych (ciasnota, straszliwe warunki sanitarne, podle żywienie, drakońska dyscyplina - to tylko niewielki fragment ówczesnych "atrakcji" marynarskiego żywota).

Jego słowa stały się inspiracją dla ludzi z firmy Avalon Hill. Stworzyli oni grę WOODEN SHIPS & IRON MAN, odtwarzającą walkę o hegemonię na morzach, w czasach gdy dominowały tam drewniane żaglowce i marynarze (ponoć) ze stali. Do wyboru mamy 4 nacje: Anglików, Hiszpanów, USA i Francuzów, ale jednocześnie w rozgrywce mogą uczestniczyć maksymalnie dwie osoby (z możliwością gry przez e-mail). Gra rozgrywana jest w turach. Przed nami

maszty, oraz ilości ludzi, których oddelegujemy do tej zbożnej czynności). Prowadzenie ognia wbrew pozorom nie będzie tu prostą sprawą, bowiem dysponujemy kilkoma rodzajami amunicji o specyficznym przeznaczeniu (np. połączone łańcuchami dwie kule, bardzo skuteczne przy niszczeniu ożaglowania, czy kartacze przeznaczone do masakrowania załóg przeciwnej strony), którą należy ponadto posłać w odpowiednie miejsce statku oponenta. Ponadto każdy rodzaj amunicji ma odrębny zasięg skutecznego rażenia. No i na koniec pozostał nam do opanowania abordaż (jak i metody jego uniknięcia). W czasie walki należy też koniecznie pamiętać o przeładowywaniu dział, a ponadto należy mieć na uwadze, że wiatr zmiennym jest, więc w zależności od jego kaprysów należy na bieżąco modyfikować ożaglowanie. I to wystarczy by zostać pierwszym po Bogu na jakimś okręcie wojennym. Nasze statki możemy obserwować z dwóch ujęć: pionowo z góry (kaszaniarskie wrażenie!) oraz



Obsługę gry zaliczam do przyjaznych - niewielka ilość ikon o oczywistym przeznaczeniu nie powinna nastręczyć kłopotu i amatorom bitwy morskiej. Problemem będzie raczej efektywne opanowanie wymienionych we wcześniejszym akapicie umiejętności - tu nie wystarczy kwadrans by ruszyć

Kartaczami - ognia!!!



kilkanaście scenariuszy (każdy oparty na jakiejś historycznej potyczce) oraz opcja "kampania". Do dyspozycji oddano nam kilka rodzajów okrętów wojennych (m.in. ślup, bryg, fregata.)

Nasza rola jest prosta: zlokalizować, zaatakować, zatopić! Aby tego dokonać musimy najpierw opanować dowodzenie nowoczesnym żaglowcem wojennym ;-). A oznacza to nabycie umiejętności manewrowania okrętem. (To zaś jest kwestią ilości żagli, jakie wciągniemy na



w takim "oszukanym" 3D (coś jakby z pokładu nadlatującego na niskiej wysokości helikoptera). Grafikę zrealizowano w SVGA, co widać raczej przy statycznych screenach (pokład statku, czy wnętrze kapitańskiej kajuty) niż w czasie samej rozgrywki. No cóż,

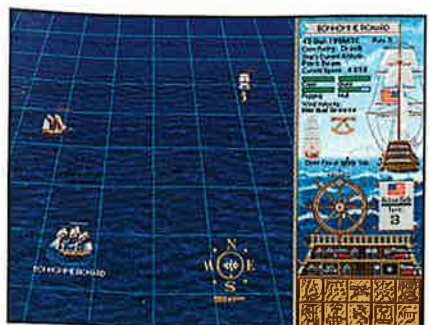
"Kiedyś mieliśmy drewniane okręty, ale ludzie byli z żelaza. Teraz mamy stalowe okręty lecz ludzie są z drewna."

turowe gry strategiczne (z małymi wyjątkami) nigdy nie grzeszyły zbyt efektowną szatą graficzną, a WOODEN SHIPS jest pod tym względem w najlepszym wypadku gdzieś w samym środku peletonu. Podobnie jest z animkami - są raczej symboliczne i rodem sprzed dobrych kilku lat, na ogólnie kiepskim poziomie. Na tym tle pozytywnie zaskakuje przyzwoita oprawa dźwiękowa.

i zwyciężyć. Ruszyć - owszem, ale zwyciężyć... Przez jakiś czas szybko będziecie zmieniać fach: z kapitana żaglowca na dowódcę drewnianej łodzi podwodnej o dużej prędkości zanurzania. Tym bardziej, że komputerowy przeciwnik jest trudnym orzechem do zgryzienia.

W jednym z poprzednich CDA (5/96) opisywana była gra Admiral Sea Battles. Wooden Ships ma z nią wiele wspólnego, ale o ile w Admirale bitwa morska była trywialnie uproszczona (niemalże do poziomu ambitnej zręcznościówki), to tutaj natkniecie się na dużo większy element realizmu. Tym niemniej jest to średniak, który najprawdopodobniej nie wzbudzi wśród graczy, będących z zamiłowaniem szczurami lądowymi, większego odzewu.

DRACO



Producent:
Avalon Hill
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM,
DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 1



Obleśna rodzinka

Ta gra niewątpliwie "zniesmaczy" tych, którzy lubią cukierkowate animacje Disneya, a na Beavis'a and Butthead'a reagują wyniosłą pogardą czy oburzeniem. Ta gra nie jest dla ludzi, którzy pytają: "ale co wy właściwie widzicie w tych głupich kreskówkach z Simpsonami?". Ta gra zniechęci osobników, którzy uważają Quentina Tarantino za pomyłonego faceta, a jego pokręcone filmy za kicz i chałę. Ta gra wywoła odruch wymiotny u tych, których poczucie humoru zostało wykształcone przez "Kabaret Starszych Panów". Niestety, niestety, ci ludzie mają 100% racji by tak reagować. Gra jest rzeczywiście głupia, obleśna, a miejscami nawet obrzydliwa, pełna humoru na poziomie "Zulu Guli", niepoprawna politycznie, deprawująca młodzież, wypaczająca psychikę dzieci, propagująca bezmyślne okrucieństwo wobec kosmitów i ich zwierząt, pełna beknieć, smrodu i plugawych (lecz nie niecenzuralnych) tekstów. Poza tym jest niemożliwie fajna i wciągająca tak, że mózg staje w poprzek. I co może począć biedny recenzent? Jak pochwali - zaraz będą pretensje, że lansuje programy w złym guście i kłóćce się z Wartościami. Jak zbłuzga - zrobi krzywdę grze i czytelnikom, bo odstraszy ich od produkcji, która na pewno zapewni im wiele dobrej zabawy... No cóż, postąpię tak jak powinienem - zrecenzuję DOWN IN THE DUMPS, a ci wszyscy, którzy poczują się zdegrustowani, obrażeni, oburzeni itp. zostają w tym momencie oficjalnie ostrzeżeni: nie czytajcie tego tekstu, nie grajcie w omawianą grę! Ostrzeżenie nr 2: DOWN IN THE DUMPS jest grą przeznaczoną dla ludzi raczej dorosłych. Aby w pełni docenić jej zalety, należy mieć powiedzmy z 16 lat i w miarę przyzwoicie opanowany język angielski.

Panie i panowie, pozwolę sobie oficjalnie przedstawić: oto wspaniała rodzinka Blubów, grupka pochodzących z innej planety kosmitów wielkości palca. Najprawdopodobniej są inteligentni (choć wiele poszlak świadczy przeciwko tej hipotezie), a na pewno są żałośni

i odpychający. Najkoszmarniejsza rodzinka w promieniu megaparseka w całej krasie! Poznajcie ich bliżej! Przed Wami Dziadek o głowie przypominającej zgniłą zmutowaną marchewkę. Chodzi w koszulce z napisem "Space Sucks", ma zgryźliwe poczucie humoru i nie przepada za swoim zięciem. Podobno kiedyś miał ze dwa zęby, ale być może jest to tylko ohydna plotka. Proszę o oklaski! Oto Babcia... cóż, miejmy dla niej sporo wyrozumiałości. W młodości należała do elitarnego klubu "dziewczynek na telefon", obsługującego skromnie licząc pół Galaktyki. W efekcie niestety troszkę rzuciło się jej na mózg. Nie dziwcie się więc, gdy w ramach "nowej metody dyscyplinowania dzieci" usiłuje przepuścić swego wnuczka przez maszynkę do mięsa albo też dewastuje wszystko na co spojrzy. Nie bójcie się - wyszczerzone kły i piana na ustach są u niej objawem dobrego samopoczucia. Uprasza się o nierzucanie zgniłymi pomidorami! Proszę nie regulować odbiorników - ona naprawdę tak wygląda! A teraz Pan Blub (tata) - Homer Simpson jest przy nim gigantem intelektu. Jego jedyną i tym samym ulubioną rozrywką jest picie piwa i bekanie lub bekanie i picie piwa, naturalnie z oczyma wlepionymi w holowizor, transmitujący jakiś (nieważne jaki) mecz. Ulubionym miejscem relaksacji Bluba jest ukochana kanapa z krwistej wątroby (!!!). O Jezu, co



to?! Yeah, to słynna Pani Blub... Uch, to najbardziej obleśna matka w całym Wszechświecie. Urodę odziedziczyła po babce lub zidiociałym zapaśniku sumo, intelekt... hm, nie, tego nie odziedziczyła po nikim (a jeśli nawet, to dobrze to ukrywa). Mistrzyni w utrudnianiu życia swemu mężowi. Podobno dobrze gotuje ale nikt kto spróbował jej potraw nie przeżył na tyle długo, by wyrazić swe zdanie na ten temat. Ten mały wredny knypel to ich Syn - co tu dużo ukrywać, rodzice musieli zapatrzeć się w Barta Simpsona. Nawet głosik podobny, a poczucie humoru wręcz identyczne. Bardzo kocha swego zwierzaka imieniem Stinky (Śmierdziuch), który zachowuje się dokładnie tak jak się nazywa. Niekiedy miłość ta wyrażana jest na zaiste dziwaczne sposoby. Panie z Towarzystwa



Po prawej w głębi: Rodzinka w akcji. Jak można przypuszczać już za chwilę będą się działy niespotykane wcześniej rzeczy.



Opieki nad Zwierzętami nie byłyby szczęśliwe widząc, jak Śmierdziuch tarzany jest w smole i pierzu. A przecież chodzi tu o to, by było mu cieplej... Nie zachwycałoby ich też tępienie kosmicznych pcheł na Stinky'm za pomocą solidnej deski (Stinky też nie jest wtedy szczęśliwy). Pozostała nam jeszcze Siostra (jak mówi o niej Synek "jest jak ból w d..."). Najmłodsza z rodziny Bulbów jest nie mniej psychiczna niż Babcia, a ponadto kocha szalone eksperymenty. Na jej widok wszystko, co żyje, ucieka na drzewo (jeśli zdąży). Mały Terminator w spódnice! Czy wspominałem już o Stinky'm? Dobra, dodam tylko, że przebywając w jednym pokoju z tym zwierzęciem, należy zawsze stać przy oknie - tak na wszelki wypadek. Stinky nie pali, a jeszcze bardziej nie lubi jak JEGO palą - wtedy staje się niebezpieczny...

Oczywiście jest, że gdy taka rodzinka wybiera się na wakacje swym pamiętającym początki Uniwersum statkiem kosmicznym, to na pewno nie doleci tam, gdzie zamierzała. Nie wiem, gdzie miał być punkt docelowy ich wędrowki, ale w efekcie trafili na Ziemię. I to w nader atrakcyjne miejsce - stare wyspiśko śmieci w okolicach Nowego Jorku. Co gorsza, podczas awaryjnego lądowania ich statek uległ lekkiej awarii (rozpadł się na kawałki). Nieszczęśni Bulbowie są więc dosłownie (i w przenośni) uziemnieni. Do czasu aż odnajdą dwa zagubione elementy statku. Na szczęście są za głupi, by prawidłowo ocenić powagę sytuacji. Po szybkiej adaptacji starej butelki po Ace (albo podobnym wybielaczu) na dom

mieszkalny, dziadek wziął się za reperację statku, a rodzinka rozpełzła się po śmietniku.

Tu przychodzi czas na gracz. Ma on do wyboru 3 kompakt z czterema niezależnymi epizodami: "The Blub, The Rat, and the Bad Guy", "The Hypnotic

Machine", "The Abominale Robin Blub" oraz finalny "The Bum". W każdym z nich sterując innym członkiem rodziny Blubów (Synkiem, Matką, Ojcem, a w czwartej części Synkiem i Córką), mamy do ukończenia odrębną misję. W czasie swych wędrowek po wyspiśku Blubowie natkną się (nie licząc masy cuchnących, śmierdzących, aromatycznych inaczej, stęchłych, zgniłych śmieci) na masę dziwnych osobników. Szalony szczur przypominający agenta FBI, który zbyt naoglądał się filmów z Clintem Eastwoodem, dzin wyglądający jak "kochający inaczej" zombie, flegmatyczna pchła - rastaman (grająca na basie w zespole reggae), zmutowany kot czy paskudny kandydat na Imperatora Wszechświata wraz ze swym pomocnikiem (punk przypominający chorego na trąd tyranozaura) albo sfrustrowana i inteligentna pralka automatyczna - to tylko drobny fragment z galerii



pomyśleń, z którymi chcąc nie chcąc będziecie mieli do czynienia. Ponadto, nie ruszając się nawet o krok z wyspiśka śmieci, macie szansę wziąć udział w Intergalaktycznym Kole Fortuny (odlot!!!) lub aktywnie wystąpić w specyficznym telewizyjnym "szole".

Ukończenie całej gry to - wedle zapewnień producenta - około 60 godzin

wykreślonych z życia. Jednak by zmieścić się w wyznaczonym limicie

60 godzin, trzeba chyba mieć solucję w rękę. Grając "w ciemno", ukończyłem pierwszy epizod w około 2 godziny, drugi zajął mi prawie 8 godzin, trzeci... cóż, siedzę nad nim trzeci dzień i jeszcze sporo przede mną. O czwartym wolę nawet nie myśleć. Ale jednocześnie zagadki jakie mamy do rozwiązania, nie są zbyt trudne, pod warunkiem, że zapomnimy o czymś, co nosi nazwę "logiczne myślenie". Problem polega również na tym, że mnóstwo przedmiotów jakie znajdujemy (w sumie do niczego nieprzydatnych), systematycznie sprowadza nas z właściwego tropu, a testowanie skutków użycia danego przedmiotu zapewnia tak wiele dobrej zabawy, że mija godzina za godziną, a my dalej zamiast głowić się nad kolejnym posunięciem z błyskiem w oku, sprawdzamy, jaki skutek przyniesie użycie oliwiarki na Babci lub uruchomienie suszarki.



Po lewej w głębi: Oto jedna z wielu scen z gry ukazująca jak wiele pracy zostało włożone, aby uzyskać taki efekt. Nie pozostaje nic innego jak tylko życzyć sobie, zby takich gier było jak najwięcej.

Niesamowitą sprawą w DOWN IN THE DUMPS jest grafika. Nie dość, że wszystkie lokacje są wyrenderowane (w trybie SVGA), to dodatkowo trójwymiarowi bohaterowie wcale (lub prawie wcale) nie ustępują pod względem wyglądu postaciom z filmu "Toy Story". Co więcej, postacie te są skalowane - tzn. w miarę odchodzenia w głąb ekranu



proporcjonalnie zmniejszają się. Są też znakomicie animowane; są po prostu jak żywe, a na pewno obdarzone zindywidualizowanymi charakterami. Ale to nie wszystko - w momencie gdy przechodzimy do innej lokacji, kadr cudownie płynnie



przechodzi w filmową sekwencję, a kamera wyczynia cuda ze zmianami ujęć, obrotami itp. Robi to niesamowicie wrażenie i po prostu namacalnie czujemy wtedy trójwymiarowość otoczenia. Gdyby jednak ktoś poczuł się tym zmęczony, to zawsze istnieje możliwość wyłączenia tego efektu i wtedy gra zaczyna przypominać tradycyjnie zrealizowaną trójwymiarową



przygodówkę. Co dziwniejsze, wszelkie renderings w grze (łącznie z postaciami) wykonano na starym pocziwym 3D Studio. Gdybym tego nie wyczytał w materiałach reklamowych, to kłóciłbym się do upadłego, że maczali tu paluchy ludzie z Silicon Graphics. Aż się wierzyć nie chce, że takie efekty można wycisnąć z PC-ta. No cóż, sztuka człowieka - jak widać - czasem znaczy więcej niż narzędzie, jakim się posługuje. Często zdarzało mi się słyszeć narzekania typu "wiesz, gdybym miał taki sprzęt jak Lucasarts, to dopiero bym zrobił grę". Tu mamy namacalny dowód, że gdy się chce (i potrafi), to można zrobić F-16 z Poloneza oraz starej motopompy.

W czasie akcji możemy w dowolnym momencie włączyć kamerę i rejestrować poczynania naszych bohaterów, by - przy jakiejś okazji - odtworzyć kolegom film z przygodami Blubów. Pomysł nie jest nowy, ale nadal rajcuje. Gdyby zsumować ilość lokacji z wszystkich możliwych epizodów, to skromnie licząc doliczylibyśmy się około 80 różnych pomieszczeń. Do tego dochodzą wygłaszane, dźwiękowe dialogi (z możliwością włączenia napisów), nieco muzyki podkreślającej ważniejsze epizody akcji, no i mrowie efektów dźwiękowych, animacji i renderowanych sekwencji. Obsługa została skrajnie uproszczona - możemy porozmawiać, wziąć oraz użyć przedmiot. Po najechaniu kursorem na jakiś obiekt, pojawia się odpowiednia animka (usta, jeśli chcemy porozmawiać, trybiki, gdy możemy coś użyć lub uruchomić itp.) sugerująca czynność, jaką mamy wykonać. Osobnym smaczkiem jest save lub load stanu gry. Zobaczcie, co wyczynia Stinky. Prawda, że trudno o obłędniejsze stworzenie?

Humor to coś, co występuje w DITD aż w nadmiarze. Każda sekunda akcji to przynajmniej dwa szczerze "chechnięcia". Wspaniałe przekomiczne dialogi, niekonwencjonalne reakcje, absurdalne skojarzenia, parodie znanych z TV programów i postaci, cudowna możliwość użycia niemal każdego przedmiotu na

innym obiekcie (oraz skutki tego posunięcia) szybko przyprowadzają o ból przepony. Co więcej, użycie tego samego przedmiotu (np. deski na Stinky'm) w różnych lokacjach daje czasem zupełnie odmienne efekty, więc zabawy jest co niemiara. Prawda, że niektóre żarty są "ten tego", takie raczej przyciężke i raczej, hm, hm, dla dorosłych, no ale powiedziałem już, że nie jest to gra dla każdego. Inspiracja Simpsonami wylazi tu z każdego kąta, więc jeśli jesteś fanem tego serialu, to radzę podłogę obok komputera wyłożyć poduszkami - inaczej zrobisz sobie krzywdę tarzając się po podłodze w niekontrolowanym ataku śmiechu.

By jednak nie przesłodzić recenzji, czas wspomnieć też o wadach. W większości nie są one ani duże, ani specjalnie dokuczliwe - ale są. Ot, czasem na ekranie zostają jakieś fragmenty pisanych dialogów (nawet po ich zakończeniu - np. w momencie, gdy rozmawiamy z dżinem). Albo te kursory wskazujące gdzie są przejścia do innych lokacji - normalnie kursor wygląda jak dłoń, a gdy zbliżymy go do miejsca, które łączy się z inną lokacją, to dłoń wyciąga palec

wskazujący, który dodatkowo lekko się porusza, jakby sugerując: "za mną!". Łatwo to



© HAIKU STUDIOS - 1995



The Son



The Mother

© HAIKU STUDIOS - 1995

© HAIKU STUDIOS - 1995



The Father

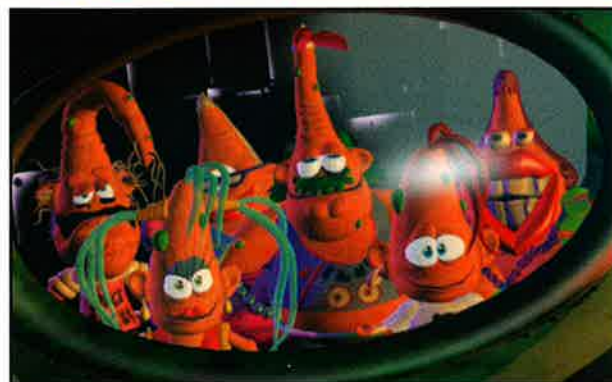
© HAIKU STUDIOS - 1995



Gran' Ma



przeoczyć i potem błakamy się jak dzieci we mgle, nie wiedząc, gdzie przegapiliśmy przejście do lokacji, w której (jak na złość) znajduje się przedmiot, który umożliwi rozwój akcji. Przedmioty też czasem giną w bogactwie grafiki tła - niekiedy nie bardzo wiadomo czy jest to element dekoracji, czy też coś do wzięcia, stąd zmuszani jesteśmy do "dłubania" myszką na każdym podejrzanym detalu. W drugim epizodzie zupełnym przypadkiem (gdzieś po 20-tej wizycie) w pozornie gruntownie przeklikanej lokacji, odkryłem nagle nową "wziątkę". Inna rzecz, że te NAPRAWDĘ potrzebne do popchnięcia akcji przedmioty są w ogromnej większości dobrze wyeksponowane. I jeszcze coś - w momencie gdy moja kieszka pękała już od nadmiaru znalezisk, okazało się, że pewien przedmiot co prawda jest w mym inwentarzu, ale wyjąć go nie da rady za wszelkie skarby świata. Dobrze, że był to gadżet (jak się okazało) do niczego nie przydatny. A gdyby był to kluczowy element rozgrywki? Ponadto sam proces instalacji gry spod Windows'95 może być naprawdę męczący - mniejsza o szczegóły,



ale trochę mnie to kosztowało nerwów i zdrowia. Osobiście radzę odpalać ją z DOS'a.

U góry:
"Wesoła rodzinka" obserwuje miejsce przymusowego lądowania.

Down in the Dumps to chyba pierwsza od czasu Orion Burgera, Dnia Tentakli i niektórych Larrych gra przygodowa, która jest NAPRAWDĘ śmieszna i to na dodatek w bardzo chory sposób. Niestandardowa, jak na przygodówki, grafika i sposób realizacji niewątpliwie wyróżnia ją z tłumu, ale dla mnie dużo ważniejszą rzeczą od grafiki jest absurdalny klimat tej gry. Stężenie radosnej głupoty w DITD przekracza bowiem wszelkie dopuszczalne normy. I bardzo dobrze.

UGLY JOE



Producent:

Haiku Studios/Philips

Dystrybutor:

IPS

tel. (022) 6429553

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

Cena: 1

Luty 1997

75

Ognisty powiew



Złowrogie mocarstwo galaktyczne przypuściło atak. Wszystko, co stanowiło mogło choćby najmniejsze zagrożenie dla imperialnych zapędów Dominatorów, zostało zniszczone i wyparowało wraz z drugim śniadaniem do Nibylandii. Podobny los spotkał Twoją planetę, nie mówiąc już o wiernym piesku Fafiku. Obcy najeźdźcy nie wiedzieli, z kim zadarli (oprócz tego, że zadarli spódnice) i teraz czeka ich ostra przeprawa, ponieważ wkraczasz do akcji! I absolutnie nie ma mowy o jeńcach!

I tak oto, niezbyt zresztą oryginalnie, rozpoczyna się gra pod zabójczo brzmiącym tytułem Fire Wind. Demo wprowadzające jest krótkie i klasyczne, w sumie nic nowego nie wnosi... poza tym, że jest. Tylko spokojnie, nie chcę zniechęcać tutaj miłośników strzelanek, gdyż ci mogą wynieść z gry mimo wszystko wiele radości, jakby nie było, mamy przed sobą klasyczną strzelaninę, której korzenie sięgają tak daleko, jak pierwsza gra komputerowa. Nie znaczy to oczywiście, że powyższy produkt aż tak źle się prezentuje, o nie, lecz mimo wszystko uważam, że rewelacją nie jest, zresztą sami się przekonacie. Do wyboru mamy trzy statki, jak z instrukcji można wyczytać, najlepsze jakie istnieją w galaktyce - no cóż, nam nie pozostaje nic innego, jak uwierzyć w te zapewnienia, bo i tak innego wyboru nie mamy. Na szczęście mamy go, jeśli chodzi o uzbrojenie każdej z maszyn, i tak: możemy dorzucić sobie dodatkowe osłony, silniki, wzmacniacze siły ognia, dodatkowy komputer, no i oczywiście broń (to przede wszystkim). Ponadto każdy z pojazdów posiada wyposażenie specyficzne tylko dla swojego modelu - prawie, bo zasada działania niektórych z nich jest bliźniaczo podobna (hłe hłe - co to, kradzież technologii sąsiada?) Rzecz jasna każdy dodatek to spory wydatek, jak zauważył kolega uszatek. Początkowo na naszym koncie znajdziemy miłą dla oka sumkę xenów, bo tak zwie się tutejsza złotówka, jednak później trzeba



będzie ostro machać dżojstikiem (tudzież gamepadem - zalecamy), żeby zarobić na choćby najtańszą broń specjalną. Generalnie (i klasycznie zresztą) przeciwnicy są głupi jak buty i włączają pod lufę, jak kaczki na odstrzał, siła ich w jedności i liczebności, a ich imię czterdzieści i cztery ... eee, chyba coś pomieszałem. Chlubny wyjątek w tym bałaganie stanowią szefowie tego całego zamieszania, czyli potężne pojazdy możliwe do spotkania tu i tam - trzeba przyznać, że przeprawa z niektórymi z nich nie jest prosta. Nieco bardziej wprawionym w wojennym rzemiośle proponuję zwiększenie poziomu trudności - tych jest cztery i powiadam Wam, że na najwyższym jest takie zamieszanie, że szkoda słów, bo grać w to nie sposób. Oprócz wszędobylskich pojazdów z gumowymi wentylkami, na naszej drodze staną wszelkiego rodzaju pociski, rakiety, działka laserowe, miny, asteroidy i inne kosmiczne śmieci, a wiele z nich będzie rzucać z premedytacją w naszą osobę. Coż zatem czynić drogi dziadku? Lawirować, strzelać i na krzyki przeciwnika uwagi nie zwracać, bo ten tylko kuku chce nam zrobić i duszę naszą umęczoną nękać. W takiej sytuacji nie możemy pozostawać obojętni, w zemście pomóc nam może pewien tajemniczy szpieg, który całkiem przypadkiem usadowił się w menu głównym gry; od niego to możemy, a w niektórych momentach nawet musimy, kupić pewne informacje, którymi mogą być: dane o lokalizacji misji (jedyne sposoby żeby w ogóle wziąć w nich udział, ponieważ jeśli nie mamy o nich informacji, nie są



widoczne na mapie, a tym samym nie są dostępne), dane na temat przeciwnika, dane na temat planet, na których mają miejsce nasze misje, co pozwala na dalsze wyprawy, itp. Ogólne wrażenia z gry są nijakie - z jednej strony mamy niby klasyczną strzelankę o znośnej grafice (choć jak na SVGA prezentuje się obrzydliwie) i niezłym dźwiękiem, z drugiej zaś niezbyt efektowne jak na dzisiejsze czasy animacje, "mdłą" kolorystykę i brak jakichkolwiek innowacji, krótko mówiąc tak klasycznie i (niestety) nieciekawie, że aż wycie się chce. Dzisiaj, żeby zainteresować widza, trzeba zrobić coś więcej, niż tylko stworzyć grę. Zagorzali miłośnicy gatunku mogą spróbować. Resztę ostrzegam, że może się skończyć na lekkim rozczarowaniu.

MR JEDI

Producent:

Golden Zone

Dystrybutor:

Marksoft

tel. (022) 6639390

Minimalna konfiguracja:

386 SX, 4 MB RAM, DOS, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: 65,00 zł



W 1815 roku, w marcu rozegrała się bitwa, która raz na zawsze pogрузzyła nadzieje Napoleona na triumf nad Europą. Armia angielska pod dowództwem Wellingtona rozgromiła wojska francuskie pod Waterloo. Oczywiście, jak to zwykle bywa, i ta bitwa doczekała się swojej komputerowej symulacji. Sprawę wzięła

jednostek. W zasadzie różnice widać tylko w Ardenach, które były prostsze w stosunku do pozostałych części cyklu. Nie zgadzam się z opinią niektórych recenzentów, którzy twierdzą, że o ile Ardeny są dobrą propozycją do zabawy w strategię dla początkujących, o tyle pozostałe gry są przeznaczone wyłącznie dla zaawansowanych strategów. Wszystkie Battlegroundy są raczej proste i służą do zabawy, a nie nauki taktyki, choć faktycznie Ardeny były najprostsze. I jako takie są przyjemną, relaksującą pozycją. Jednak brak jakichkolwiek zmian faktycznie może zrytować, zwłaszcza, że w przypadku wielu gier (że wspomnę tylko Warlord 2 deluxe) mieliśmy do dyspozycji edytor, za pomocą którego mogliśmy samodzielnie tworzyć bitwy z dowolnych okresów (w oryginalnym Warlordzie mamy nawet wojny polsko-kozackie). Tymczasem tutaj również mamy dodatkowe bitwy, ale za dodatkową, niemałą opłatą. Dlaczego w żadnym Battleground nie ma edytora?!!! Gry z tej serii są naprawdę dobre, ale tylko w jednym przypadku - kiedy kupimy sobie Ardeny i jedną, losowo wybraną z pozostałych. Jeżeli kupimy dwie, zawiedzemy się wtórnością. Oczywiście Waterloo oferuje wszystkie efektowne elementy, które



Po lewej w głębi: Seria Battleground to chyba najładniejsze strategię w historii gier (może z wyjątkiem Homm 2). Jednak nie samą grafiką człowiek żyje.

graczy na jednym komputerze. W chwili obecnej, kiedy wszystkie gry udostępniają wyłącznie sieć, modem, a ostatnio internet (często tylko ten ostatni), jest to

Powrót Napoleona

w swoje ręce firma Talon Soft, odpowiedzialna za znany cykl Battleground. Jak słyszałem, kolega Mac Abrazamierza z kolei być odpowiedzialny za masakrę programistów tej firmy (patrz grudniowe CDA), więc zaległe Waterloo wpadło w moje ręce. Jako że do tej pory inne gry z tego cyklu widziałem wyłącznie w gazetach i internecie, wydawało mi się, że będę bardziej obiektywny. W celu napisania dokładnej recenzji, zdecydowałem się nareszcie zagrać w poprzednie części, a także w nowszy Shiloh.

Pomysł był nieszczęśliwy. Zgodnie ze starą zasadą ludożerców (co w sercu, to na języku) wyznam szczerze, że nie przepadam za okresem napoleońskim, a poza tym opinia kolegi była wyjątkowo precyzyjna. Kolejne części gry różnią się faktycznie tylko wyglądem jednostek, natomiast ich inteligencja (bardzo wysoka: najlepszy element gry) pozostała nie zmieniona, dało się zauważyć idealnie takie same posunięcia i taktykę. Tak więc widać wyraźnie, że "engine" pozostał ten sam, a zmieniono wyłącznie bitmapy

można było spotkać w innych grach tej serii. Tak więc mamy zdjęcia i filmy (oczywiście fragmenty znanych dzieł filmowych związanych z bitwą), dwadzieścia dwie bitwy w sześciu kampaniach. Część z nich jest zgodna z realiami, natomiast część zrealizowana jest na zasadzie: "co by było, gdyby". To też jest już tradycją w Battlegroundach. Nawiasem mówiąc pomysł jest świetny. Nie zaskoczy nas również grafika. Kiczowaty Napoleon z czołówki szybko ustępuje miejsca ślicznej, izometrycznej grafice 3D i dopracowanym figurkom żołnierzyków. Wygląda to podobnie do dioramy z Epica czy Warhammer Fantasy Battle, z tym, że tutaj plansza zorganizowana jest w systemie hexagonalnym, podczas gdy w Epicu posługujemy się miarką. Nieco gorzej jest z widokiem 2D. Co prawda faktycznie pomaga on w orientacji, ale w Waterloo wygląda gorzej niż wczesniejszy Gettysburg. Również tradycyjnie nasze uszy otrzymają porcję muzyki związanej z okresem historycznym. Będzie to zarówno muzyka francuska, angielska, jak i pruska (wszystkie strony konfliktu). Pochwała należy się firmie Talon Soft za pozostawienie możliwości gry dla dwóch

miła niespodzianka dla, wciąż nie najbogatszych, rodzimych graczy.

W podsumowaniu muszę stwierdzić jedną rzecz: gdyby Waterloo pojawił się zaraz po Ardenach, byłaby to gra bardzo dobra. Jednak kiedy jest to gra trzecia z kolei, wypada się zastanowić. Mówiąc krótko: jeżeli spodobał Ci się Battleground Ardenes, a nie masz żadnej innej gry z tego cyklu - kup sobie Waterloo. Jeśli jednak masz w domu jakąś inną grę z tej serii, to nie kupuj. Szkoda dodatkowych pieniędzy.

LORD YABOL

Producent:
Talonsoft/Empire
Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows
95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32

Cena: 122,00 zł

Piekielna awantura



A więc wojna panowie! - Powiedział generał, po czym zastrzelił swojego ordynansa. Po cóż to uczynił, tego nie wie nikt. Podobną mgiełką tajemniczy owiany był atak diabelskich Bionów, tajemniczych cybernetycznych żołnierzy, którzy niczym grad, spadli na wszystkie zamieszkałe galaktyki w kosmosie. Co zatem czynić? Jak się bronić? Odpowiedź jest prosta, lecz niestety nietatwa do wykonania. Prosta jest o tyle, ponieważ jest czym walczyć, trudna, ponieważ Ty musisz nadstawić karku, a przeciwnik niestety nie jest w ciemię bity.

Może i nie jest, ale może być; w końcu nie mamy nic innego do roboty, więc wbijemy mu trochę rozumu do głowy (jeśli takową posiada) przy pomocy kilku rakietek, a co. Niestety trzeba wziąć pod uwagę, że on może uczynić to samo, a więc warto się zastanowić nad zabawą w małego dezertera (uwaga: zestawy małego dezertera już dostępne w sprzedaży!), ewentualnie podnieść rękawicę i ... skorzystać z niej zgodnie z przeznaczeniem, czyli powiesić nad kominkiem i czekać na prezent od Świętego Mikołaja. Tudzież Mikołajki ... Dolne, za dwadzieścia minut. No dobrze, o co w końcu chodzi w tej całej



awanturze? Ano o to, że wróg atakuje, a jedyną osobą, która jest w stanie zapobiec katastrofie, jesteś Ty! ... I Twoja czerwona pelerynka ... eee ... i najnowszy prototyp supermyślicwa kosmicznego, który zwie się - Hellbender. Podobnie jak gra, o której tutaj przypadkiem mówimy. (Wszelkie podobieństwo postaci i sytuacji jest przypadkowe). Jak zapewne większość z Was się już domyśliła (Smuggler się nie domyślił che che), mamy tu do czynienia z symulatorem symulującym symulację walki powietrznej. Pierwsze wrażenia? Blee! Niezbyt imponujące, jak na mój gust (i posiadaną wiedzę na ten temat), grafika nie jest niczym odkrywczym; mało tego, w pewnej chwili byłem gotowy przysiąc na moje ukochane ciasteczko, że jest wręcz kiczowata, ale mi przeszło - otwarli cukiernie. Mówiąc jaśniej - wystarczająca, by zagrać, zbyt mało imponująca, by klaskać uszami z zachwytu, ot po prostu (najwyżej) ładna. W miarę trwania rozgrywki, a raczej w miarę kolejnych porażek, miękkim i miękkiem, aż w końcu uznałem, że ma to swój urok i nie jest tak źle; lecz jeśli chodzi o sterowanie, zdania nie

zmieniłem. (Chociaż naczelny przypalał mi stopy nad zapalniczką). Twórcy gry twierdzą, że gra powinna spodobać się tym wszystkim osobom, które lubią grać w Descenta. Nie wiem, ponieważ mojej osobie nie przypadł on do gustu, ale raczej stwierdzam, że porównanie jest niezbyt celne. Przysłowiową ością w gardle jest właśnie wyżej wspomniane sterowanie, a dokładniej mówiąc manewrowanie pojazdem, ponieważ o ile w pierwszym przypadku było ono w miarę proste, tzn. wykonanie jakiegokolwiek manewru nie sprawiało graczowi większych trudności, o tyle w drugim przypadku sprawa jest nieco bardziej pokiełbaszona. Tutaj nie wystarczy po prostu skrócić, trzeba jeszcze utrzymać położenie, a do tego jeszcze celować; ogólnie mówiąc: groch z kapustą, naprawdę nie jest lekko. To rzecz jasna nie jest wadą, w końcu zwolenników realistycznych symulatorów nie brakuje, a do takich chyba należy zaliczyć powyższy produkt. Poza tym testowanie odbywało się przy użyciu klawiatury (i krzesła - na nim siedziałem, gdyby ktoś miał głupie skojarzenia), być może, lub raczej z pewnością, użycie joysticka, gamepada lub specjalistycznego joysticka Microsoft SideWinder 3D Pro wyszłoby zabawie na zdrowie. Czego by się w każdym razie nie czepiać, od dźwięku wara, bo ten staje na wysokości zadania, i po części jest to zasługą Gillian Anderson, sławnej agentki FBI - Dany Scully, z niemniej sławnego serialu "Z Archiwum X", która na spółkę z Russellem Johnsonem, występuje tu w postaci ... głosu, czyli narratora. Bardzo miłe, dobrze mieć pod ręką specjalistkę, gdy się walczy z zielonym uzurpatorem.

Po prawej:
Tu myślicwa, tam myślicwa, tu torpeda, tam torpeda, nie ma faceta.



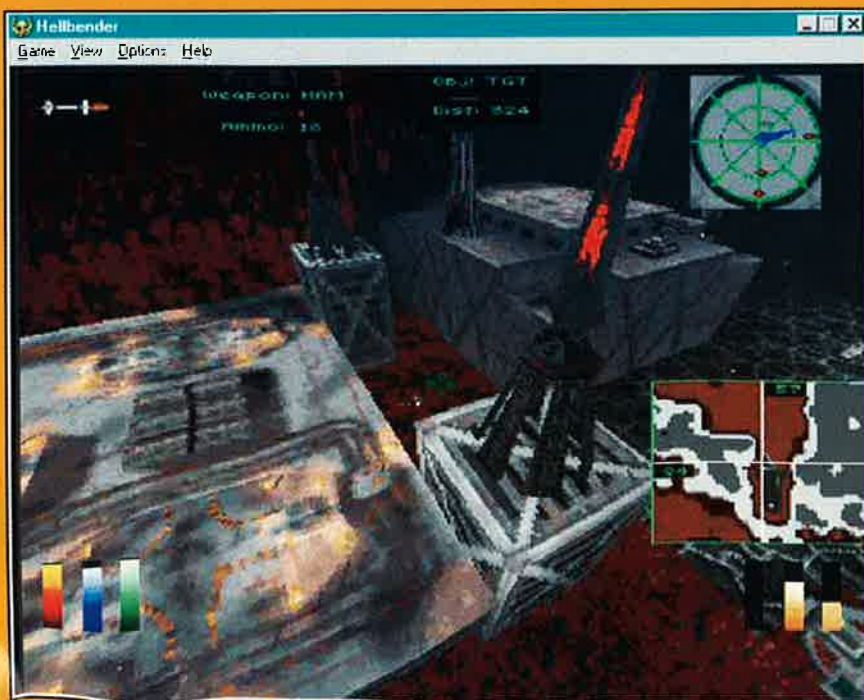
No cóż, najeżdźca jak najeżdźca, ale sceneria! Przyjdzie nam odwiedzić aż osiem planet, w sumie daje to 24 misje i jedną dymisję z powodu odniesionych guzów i innych fioletowych latek nie tylko na głowie. Nasza latająca pokraka odwiedzi między innymi: Chimere - gorącą planetkę zalaną przez morze magmy, zaleca się ze skorzystania z podręcznej chłodziarki na drinki w celu przeczekania kataklizmu. Eyrie - błękitno-zielony światek, w którym aż roi się od wyładowań elektrycznych, hmm ładujemy baterię w zegarku? Iowah - prawdziwa perełka dla miłośników plażowania, ta zalana wodą planeta została wypchnięta ze swojej orbity przez pewną zabłąkaną kometa i teraz posiada dwa słońca oraz diabelsko niebezpieczne sztormy, a więc łowienie sardynek surowo zabronione. Kresh - tutaj z kolei panuje spokój i zaDOOManie, ponieważ znajdziemy się w samym centrum religijnym wszechświata, na jednej z najstarszych planet w galaktyce. Można się wypowiedzieć przed śmiercią. Morbos - czyli pełno kopalni, wulkanów i toksycznej atmosfery, mamy tutaj okazję zobaczyć, jak będzie wyglądała nasza ukochana Ziemia, gdy w porę nie odzwyczaimy się od używania starych gratów, tak dumnie zwanych - samochodami (czyli wszystkich, poza tymi z napędem gazowym i elektrycznym). Snow City - zamrożony świat pełen nadzianych bałwanów, a to z racji posiadania bogatych surowców mineralnych. Planeta ta produkuje 32% energii zużywanej w całej galaktyce. Tricerius belt - miejsce najniebezpieczniejsze ze wszystkich dotychczasowych, mnogo tutaj uzbrojonych po zęby asteroidów, pełniących rolę baz bojowych. Wokół pełno najnowocześniejszego uzbrojenia

i przeciwników: nic, tylko wiać gdzie pieprz rośnie, czyli ... nie wiadomo gdzie, gdyż w grze istnieją światy ukryte, których odkryciem będziemy musieli zająć się osobiście, w przeciwnym razie nici z wycieczki i pieprzu. W ciężkich chwilach tułaczki po Wszechświecie pomoże nam pewien mały, ale jakże istotny dodatek w naszym latającym pojeździe - broń. Zaczniemy od działka jonowego VAL (~), dobre, nie szalenie podniecające, ale dobre. Miny DDM (0), rzucić i zwiewaj, bo wróg się strasznie wkurzy, jeśli przeżyje. Działko maszynowe DIS (1), dobre, a nawet bardzo dobre, ale tylko wtedy, gdy strzela pełną mocą. Laser standardowy SKL (2), podobnie jak wyżej, tyle że bardziej elegancki. Laser szybkostrzelny RFL (3), ten to potrafi grzać, ale strasznie pożera energię. Rakietka HAM (4), standard, po prostu klasyczne bum, bez żadnych uduziwień, dobre. Rakietka SCR (5), powietrze-ziemia, namierzyć na cel i ognia, rezultat gwarantowany, jeśli dobrze trafimy. Rakietka VIP (6), powietrze-powietrze, czyli pilot przeciwka przebiera się za deszcz odpadków, nic ująć, nic dodać. Rakietki Legion w skrócie LGN (7), dwanaście małych rakietek, w pojedynkę potrafią niewiele, ale w kupie ... siła panowie. Rakietka TIM (8), coś z prawdziwym kopem, biliony woltów rozruszają nawet największego ponuraka, break dance live! Rakietka HEL (9), pełna automatyka (nawet sama śpiewa), wielkie pierdut, tylko odpalić w pobliżu celu i pomachać na pożegnanie, sama rozkosz, bez sosiku. Oczywiście wszystko, co dobre, kiedyś się kończy i gdy zabraknie nam naszych latających pupilków, trzeba będzie się rozejrzeć za nowymi. W tym celu warto wyżyć się na napotkanych budowlach, znajdziemy w nich wiele potrzebnych



U góry:
Cztery szybkie
w prawą burtę
i z pojazdu robi się
maszynka do
popcornu.

dodatków, takich jak broń, energia itp. standard. Energia potrzebna jest nam do dwóch rzeczy, do zasilania osłony i broni, do nas należy jej rozdysponowanie, co jest lepsze? Ha, myśl i ucz się, zatrudnienie kilku szarych komórek bardzo wskazane; jak głosi hasło reklamowe gry: strzelaj, by zabić, myśl by, wygrać i jest to szczer(bat)ą prawdą. Ale ale, nie zapominajcie o przyjaciółkach, jak umierać, to nie samotnie. Trzy levele w grze przeznaczone są do gry zbiorowej, czyli w przypadku sieci może to być do ośmiu graczy, w przypadku Internetu czterech, a jeśli chodzi o modem - dwóch. Obsługa urządzeń pokładowych początkowo wydaje się skomplikowana, ale dzięki dołączonemu plikowi pomocy, bardzo szybko można zorientować się w sytuacji. Na początek proponuję użycie w trakcie rozgrywki klawisza-?, dzięki czemu w bardzo prosty sposób zorientujemy się w rozmieszczeniu urządzeń sterowniczych na naszym pulpicie, które zresztą i tak można wyłączyć, gdyby komuś przeszkadzały, a zatem: BIJĄ NASZYYYCH! DO ATAKUUUU!



Producent: GIASTECZKOWY POTWOR
Microsoft Corporation
Dystrybutor:
Microsoft Polska
tel. (022) 6286924
Minimalna konfiguracja:
Pentium 75, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 79

Gladiatorzy przyszłości

Ciągły nieustający deathmatch! Stan na arenie, na której zmagają się gladiatorzy przyszłości. Nie myś! - działaj!!! Mnóstwo naprawdę inteligentnych przeciwników i tylko jedna zasada: jeden na wszystkich, wszyscy na jednego!

Grę XS opisywaliśmy (wstępnie) w CDA 6/96 ("Nihilis i gladiatorzy"). Dziś mamy już pełną komercyjną wersję i nadszedł czas weryfikacji dość entuzjastycznej recenzji Dżosefa. Ponieważ nie każdy z czytelników CDA mógł czytać tamten tekst (a ci, co czytali mogą nie kojarzyć opisywanej gierki), na początek króciutko streszczę jej założenia. Jest to gra Doomopodobna, ale tym co ją znacząco wyróżnia z tego gatunku jest fakt, że tym razem nie ma w niej ani grama fabuły, żadnej misji do wypełnienia itp. - XS jest bowiem jednym wielkim deathmatchem. Naszym celem jest tylko

regułą jest, że w tego rodzaju grach im lepsze intro tym gorsza gra. Z pewną taką nieśmiałością więc zacząłem grać. I w pierwszej chwili wydawało mi się, że moje najczarniejsze przypuszczenia spełniły się w 100%. Czemu? Po pierwsze engine. Gra nie należy do najszybszych, mimo iż odpalona została na optymalnej dlań konfiguracji: P-133 z 16 Mb Ram. Po drugie grafika: duże piksele, raczej przeciętne tekstury, dość kiepski sposób mapowania obiektów, nie najlepsze postacie przeciwników. Pełen złych przeczuć zacząłem od razu wymyślać odpowiednio sceptyczny tytuł recenzji ("XS=eXtra Shit", "Intro i nic więcej", itp.). Tymczasem zacząłem grać. Po kilku minutach doszedłem do wniosku, że jednak nie jest tak źle jak się na początku mogło wydawać. Że właściwie XS ma jednak pewne plusiki. [Wielgachne plusy!] Po kwadransie uznałem, że określenie "plusiki" to za mało. [No właśnie!] Ta gra ma zalety. Po pół godzinie przestałem w ogóle myśleć, [jak zwykle] bo to tylko przeszkadzało mi w graniu. Pod wieczór z zalem skończyłem zabawę i ku własnemu zdziwieniu stwierdziłem, że wbrew pozorom gra ma naprawdę sporo dużych zalet. [Święta Prawda!]. Co jest dobrego w XS?

INTELIGENCJA WROGA (AI)

Po raz pierwszy zetknąłem się z grą akcji, w której przeciwnicy sterowani przez komputer wykazują się naprawdę inteligentnymi reakcjami. Nie licząc, że wróg po prostu stoi i czeka aż wejdziecie w jego pole rażenia, a potem strzela tak długo aż padnie albo on albo Wy. A jego szumnie reklamowana "inteligencja" polega tylko na tym, że gdy uciekacie to idzie za Wami, usiłując skrócić sobie drogę przejściem przez pierwszą napotkaną ścianę. Nie, nie nie! Każdy z przeciwników



BIJ ZABIJ!

Uwagi AtusitO GorO

Cóż, dla mnie gra jest po prostu świetna. Przysięgam szczerze - nasz killer jest przynajmniej dwa razy wolniejszy od Quake'a, jednak różnorodność broni, doskonale intra przed każdą areną, świetne dźwięki, niewspółmiernie podnoszą wartość XS. Każdy powinien go zobaczyć i jestem przekonany, że kilka godzin zajmie mu otrząśnięcie się z szoku oraz odnalezienie galek ocznych na dywanie.

w XS posiada własny charakter i w czasie walki zachowuje się tak, jak wskazują na to jego parametry. Warto tu wspomnieć, że wszystkich wrogów jest dokładnie 60 (!!!).

BRON.

Jest jej sporo. Masz 8 rodzajów broni ofensywnej i 6 rozmaitych rzeczy, które możesz rzucać (granaty), minować drogi (miny, bomby radiacyjne i kwasowe), ustawiać (kamery, spełniające także rolę zdalnie odpalanych bomb) i używać (flary rozjaśniające mrok). Ale ważne jest to, że każda broń posiada określone właściwości: m.in. szybkostrzelność, zdolność



i wyłącznie wykończenie innych gladiatorów, z którymi walczyliśmy na kolejnych arenach.

Autor tego artykułu "weryfikuje" ze zhytnią pasją. Ponieważ w redakcji ścierały się zupełnie odmienne opinie o grze, pozwolono mi, AtusitO GorO, jako najbardziej zagorzalemu adwersarzowi Peter Pana, dopisać swoje trzy grosze, co też z przyjemnością czynię. Strzeż się Panie Peter!, prawda zawsze wypłynie na twierch jak śnięta ryba w zatrutej rzece! Nie będziesz Drogim Czytelnikom wszczał swego jadu, potworze!, o nie! PODZIEMIE WALCZY!!!

Peter Pan: che che, i tak wiem, że jesteś chory - "ojciec zadoomionych" ;-)

Zaczyna się wręcz wymiatająco. Intro przypawiło mnie o potężny wytrzeszcz oczu. Nawet nie dlatego, że jest doskonale zrealizowane. To też, ale liczy się niesamowity klimat, potworne tempo oraz rewelacyjny montaż. Tu jednak nasza mnie straszliwa myśl... Bowiem niemalże

Po prawej w głębi: Na widok tych gości nawet Terminator narobi w portki.



penetracji (siła, z jaką przebija pancerze i ciała), pole rażenia, oraz - co najistotniejsze - zasięg. Tu nie ma tak jak w np. Quake, że im broń cięższa i większa, tym lepsza. W czasie gry możesz jednocześnie posiadać dwa rodzaje broni ofensywnej oraz granaty, miny itp. Rodzaj uzbrojenia definiujesz przed rozpoczęciem walki. Naprawdę warto poważnie pogłówekkać nad jej wyborem. Można naturalnie podnosić broń po poległych wrogach, ale uwaga: tym samym wyrzuca się aktualnie używaną.

[Dodam od siebie, że wyboru broni dokonujemy przed "zarodkami". Bardzo



ciekawie zaprojektowana, przynębiająca sceneria: skrzypiące, kołyszące się łańcuchy i metalowe szafki, gdzie leżą givery. Zresztą bardzo dokładnie, wręcz perfekcyjne przedstawione, oczywiście z kompleksową notką o parametrach.]

KLIMAT I GRYWALNOŚĆ

Jest tu tego co niemiarą. Niepokojące efekty dźwiękowe, zróżnicowane wizualnie areny, bajerki

w rodzaju walki na powierzchni, w błocie i w padającym jesiennym deszczu, dużo efektów świetlnych, poczucie ciągłego zagrożenia (szczególnie jeśli walcymy na wyższym stopniu trudności i tym samym nie mamy skanera), mroczne wnętrza, dobiegające zza ścian wrzaski walczących i ginących gladiatorów, diaboliczny śmiech towarzyszący śmierci któregoś z przeciwników... no i te filmy. Granie w XS bez filmów ma taki sam sens jak picie piwa z całkowicie pustej puszką. A zakończenie - Jezus ale miałem wtedy minę!!! Zaś sekwencja, która została odegrana po mej chwalebnej śmierci, na



dłuższy czas wyleczyła mnie z apetytu na hamburgery.

INNE BAJERKI

Możliwość przełączenia trybu widzenia: zamiast patrzeć oczami gracza, możemy obserwować go z dystansu, a aktywna praca kamery zmienia XS w coś na podobieństwo "Tomb Raider". Tylko, że szybkość działania w tym trybie... hm, hm. Liczy się też w ogólnym rachunku duży obszar pola walki. Obszerne, wielopoziomowe areny - to je to! Nie nauczysz się ich w pięć minut na pamięć, jak w deathmatchu w Quake.

A teraz dla równowagi nieco szerzej o wadach:

GRAFIKA

Niestety tylko w VGA w 256 kolorach, i co najwyżej przeciętnej jakości. Postacie, choć trójwymiarowe, wyglądają kiepsko i widać, że nie chodzą, a ślizgają się po podłodze. Duża pikselowość obiektów oglądanych z bezpośredniej bliskości razi nie gorzej niż salwa z granatnika. Paleta barw to już kwestia

gustu, ale dla mnie w XS jest za dużo zgnitych brązów. [Muszę przyznać, że jest w tych zdaniach wiele prawdy, jednak jeżeli

chodzi o kolorystykę, to nie uważam, aby była "dętna". Właśnie zgnile kolory, ciemne scenerie nadają XS niepowtarzalny klimat, którego nie spotkamy nigdzie indziej.]

ZBYTNIA ŻYWOTNOŚĆ WROGA

W sumie nie wiem czy to jest wada (bo i my jesteśmy tym samym trudni do ukatrupienia, a dużo zależy też od posiadanej broni), ale spieniałem się, gdy aby wykończyć jednego wroga, musiałem wpakować w niego blisko 300 (!) pocisków z lekkiego działka, i to bijąc niemalże "z przyłożenia". Ponadto nie zawsze widać skutek naszych strzałów: gdy strzelamy na dalszy dystans, skuteczność naszego ognia najłatwiej ocenić poprzez zerknięcie na licznik punktów - jeśli ich ilość się zwiększa, to znaczy, że w coś trafiamy. [Wszystko zależy od techniki walki i broni. Nie należy wychylać się, tylko stanąć gdzieś w wąskim przejściu, powyżej gościa i wysyłać w dół granaty oraz serie z automatu. Nie ma siły, żeby ktoś przeszedł i przeżył!]

SŁOWO NA KONIEC

Jak widać, nasze opinie są dość rozbieżne. Jednak osiągnęliśmy wspólne stanowisko: zalety XS są na tyle duże, że można przymknąć oczy na te czy inne usterki.

PETER PAN & ATUSITO GORO

Producent:

SCI

Dystrybutor:

Optimus Bis
tel. (018) 437797

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM,
DOS/Windows 95, VGA, CD-ROM x2

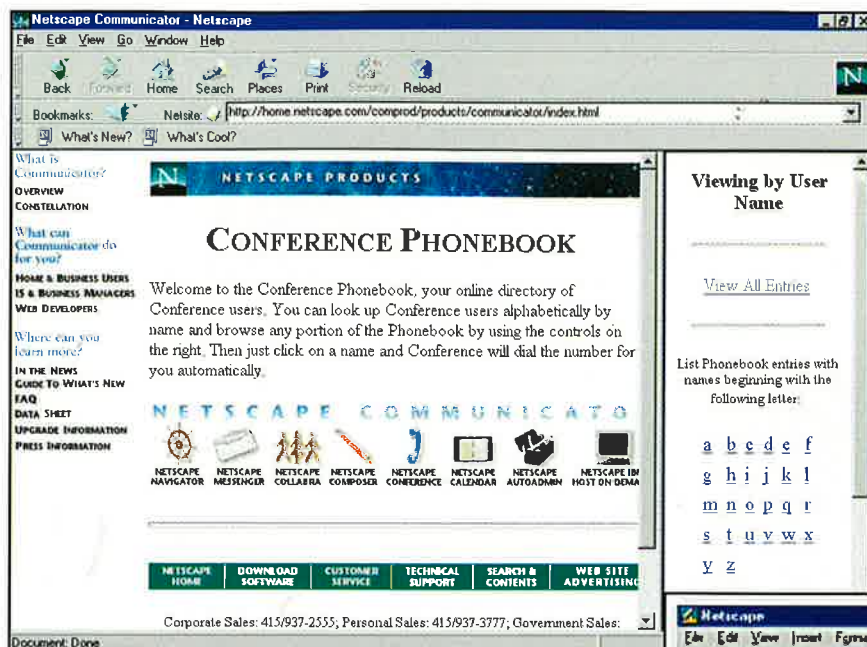
Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32, Adlib

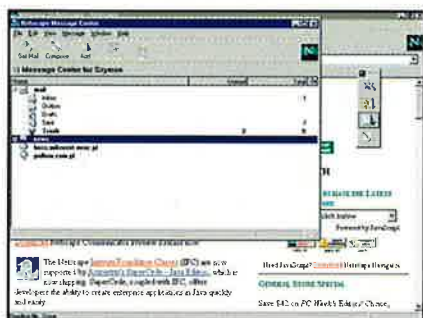
Cena: 6

Po lewej w głębi:
Najpierw strzelaj,
potem nie pytaj.

Za sterem



z pasków mamy przyciski, które umożliwiają wzięcie w "łapę" paska i przesunięcie go lub schowanie, aby mieć więcej miejsca na ekranie. Ponadto każdy pasek można zupełnie wyłączyć. Na dole po prawej stronie znajduje się zupełnie nowy pasek z ikonkami pozwalającymi na uruchomienie Messengera czy Composera. Pasek ten można wyciągnąć z miejsca jego stałego pobytu i umieścić gdziekolwiek nam się podoba na biurku. Może on być przez cały czas "na wierzchu" tak, aby był do niego zawsze dostęp. Navigator 4.0 wykorzystuje najnowsze osiągnięcia technologii internetowej: pozycjonowanie absolutne, warstwowanie, skrypty Java, wielopoziomowy dostęp autoryzacji z sygnowanymi apletami i plug-inami, wysokiego poziomu zabezpieczenia API,



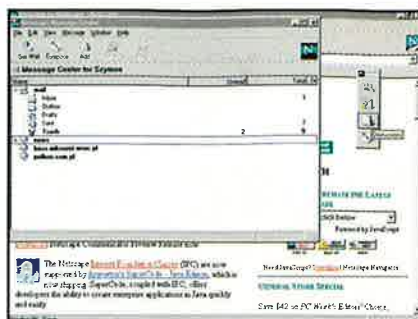
Trwa wojna. Tak, to nie żarty - wojna na rynku software'owym. Tym razem polem bitwy jest Internet. Walczą ze sobą dwie firmy. Pierwsza, z Billem Gates'em jako głównodowodzącym, jest przeogromna i ma bardzo silną pozycję. Druga jest dużo mniejsza, ale posiada większe doświadczenie w tej dziedzinie; teraz ponownie atakuje - swoim najnowszym produktem NETSCAPE COMMUNICATOR. Aktualnie mamy dopiero wersję beta tego programu, która jest osiągalna na serwerze Netscape'a.

Netscape Communicator oferuje kompletny zestaw narzędzi pomocnych przy eksploracji Internetu. Standardowa edycja zawiera Netscape Navigator 4.0, Netscape Messenger, Netscape Collabra, Netscape Composer i Netscape Conference. W skład profesjonalnej edycji wchodzi wszystkie elementy edycji standardowej plus Netscape Calendar, Netscape AutoAdmin i Netscape IBM Host On-Demand. Całość (lub poszczególne elementy) jest instalowana na naszym komputerze przez porządną

instalator. Ponadto przy pierwszym uruchomieniu każdego z elementów zestawu łąduje się Setup Wizard, który jeszcze bardziej optymalizuje pracę. Po wystartowaniu Navigatora chyba wszystkich rzuci na kolana interfejs użytkownika. Został on stworzony z wykorzystaniem technik opartych na testach użyteczności i rozszerzonego dostosowywania do własnych intuicji. Dla nas oznacza to, że sporo rzeczy możemy sobie skonfigurować według własnego widzimisię. Praktycznie do wszystkiego można dostać się, klikając na ikonki, które są wykonane tak, aby jak najprościej obsługiwać program. Na górze znajdują się trzy dobrze znane nam paski narzędziowe. Po lewej stronie każdego

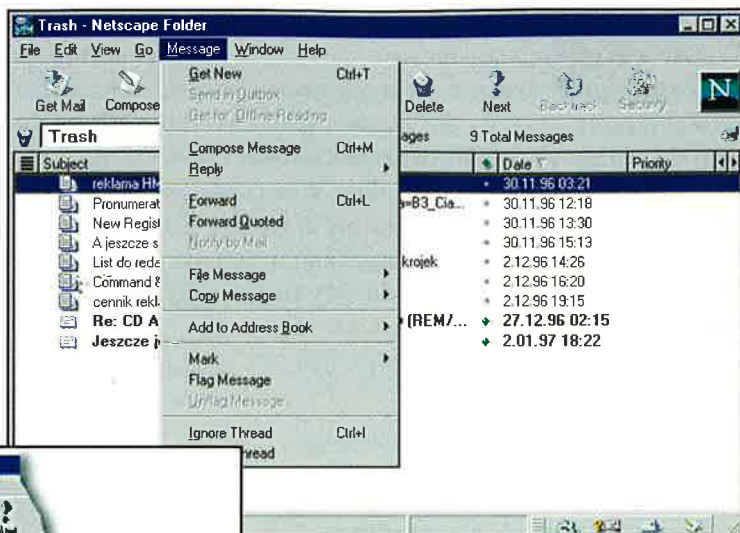


kontekstowy help itp. Prawdziwym hitem jest interaktywne 3D obsługujące protokół Live3D 2.0 VRML 2.0. Możemy oglądać np. San Francisco, szybką między innymi z pomocą myszki. Netscape Messenger i Netscape Collabra wchodzi w skład Netscape Message Center. Jest to nowoczesny program pozwalający korzystać z takich dobrodziejstw Internetu jak email i gazety elektroniczne. Messenger jest klientem email opartym o standardy Open Internet. Pozwala on tworzyć pocztę w formacie HTML, ze wstawionymi obrazkami, odsyłaczami itp. Oznacza to, że możemy (przy pomocy Composera) kreować listy w pełni profesjonalne: ze znakiem firmowym, ręcznym podpisem itd. Zestaw ten zawiera również zintegrowaną książkę adresową z rozszerzonymi polami (współdziałającą z Netscape Conference), która posiada filtry pozwalające w różny sposób sortować naszą pocztę. Dzięki Netscape Collabra możliwe jest łatwe



zbieranie informacji i kreowanie "baz informacyjnych", do których mamy dostęp w każdej chwili. Eliminuje to niepotrzebne spotkania w sieci i oszczędza cenny czas tracony w nieistotnych grupach dyskusyjnych. Collabra rozszerza standardy Open Internet, wykorzystując architekturę NNTP. Tworzy w ten sposób potężne narzędzie, które jest przystosowane do wykorzystywania także przez duże korporacje. Netscape Composer pozwala każdemu na stworzenie hipertekstu (HTML), co oznacza, że możemy zrobić swoją własną stronę internetową, dokument intranet czy porządny email. Na pierwszy rzut oka wygląda on jak średniej klasy edytor tekstu. Dopiero po głębszej analizie widzimy, że jest to dosyć skomplikowane narzędzie. Przydatną funkcją może być Page Wizard pomagający w pracy twórczej (trzeba tylko w pasku adresowym zmienić "gold4.0_wizard" na "gold3.0_wizard" i wszystko działa). Composer umożliwia wklejanie do dokumentu różnych obiektów, np. obrazków, linków, apletów Java, a wszystko to przy wykorzystaniu techniki drag-and-drop. Dla leniwych są ponadto przygotowane gotowe formaty stron. Netscape Conference jest bardzo ciekawą aplikacją umożliwiającą rozmowy z innymi użytkownikami Internetu i intranetu. Setup Wizard sprawdza, czy nasz komputer jest wystarczająco wydajny, aby podołać stawianym mu wymaganiom. Do dyspozycji mamy kilka sposobów komunikacji. Możemy użyć naszej karty dźwiękowej, aby rozmawiać "na fonii" tak, jak przez telefon - w czasie

rzeczywistym (sic!). Po kliknięciu na podwójną chmurkę przechodzimy do trybu Chat, który umożliwia nam pogawędkę tekstem pisanym on-line. Uruchamiając wewnętrzny programik graficzny, mamy możliwość ściągnięcia ekranu bądź nabazgrania czegoś, a potem przesłania do innego użytkownika. Ponadto istnieje możliwość sprzęgnięcia Navigatorów na

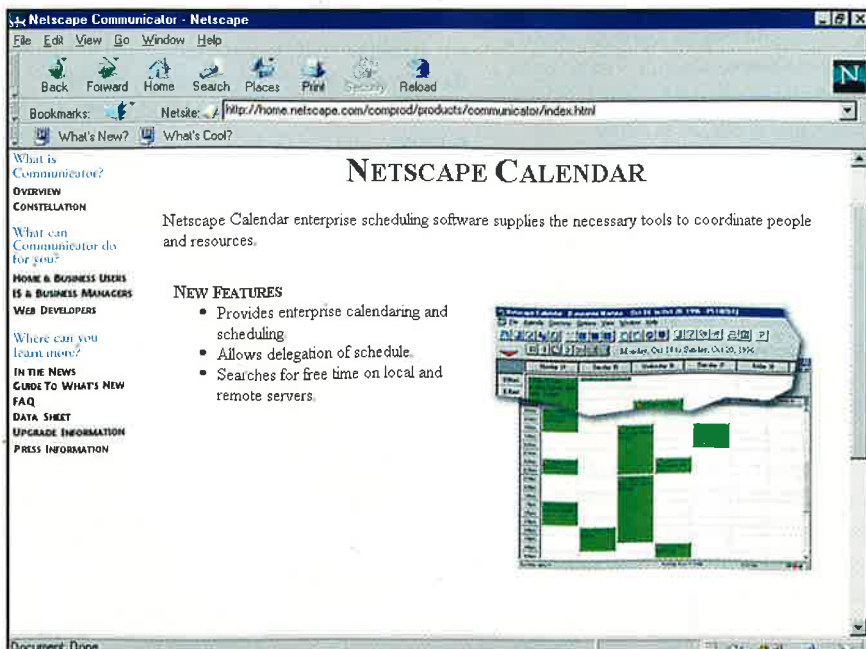


sporych i nieporęcznych notesów - notes nie potrafi też oczywiście sam przypomnieć o interesach do zrobienia czy wyszukać wolnego czasu na lokalnych i zdalnych serwerach. Netscape AutoAdmin daje możliwość zdalnej kontroli nad konfigurowaniem i zarządzaniem wszystkimi zasobami Netscape Communicatora. Używane wspólnie z Netscape Administration Kit, rozszerzenie ConfigURL daje dostęp do scentralizowanych

naszym i czymś komputerze w ten sposób, że jeden użytkownik będzie śledził poczynania drugiego. Netscape Calendar przejmie totalną kontrolę nad naszym terminarzem, dostarczając niezbędnych narzędzi do zarządzania ludźmi i zasobami domowymi czy firmowymi. Używając tej aplikacji nie musimy już zapisywać terminów spotkań, projektów czy innych ważnych spraw do

grupowych bądź indywidualnych opcji Communicatora (np. ustawień emaila, sieci czy zabezpieczeń). AutoAdmin umożliwia również zdalne zablokowanie ustawień związanych z siecią tak, że dostęp do nich mogą mieć tylko uprawnione osoby. Podsumowując stwierdzam, że na obecnym etapie bitwy między Netscape'm a Microsoftem przewaga jest zdecydowanie po stronie tego pierwszego. Pomimo wersji beta program jest dopracowany i (jak do tej pory) nie sprawił mi zawodu. Wręcz przeciwnie - nie używam żadnego innego. Widać też, że autorzy postawili duży nacisk nie tylko na Navigатора, ale także na pozostałe elementy zestawu. Ze spokojnym sumieniem mogę polecić Communicatora każdej osobie, która ma dostęp do Internetu.

YMON J. ZUREK



Producent:
Netscape Communications Corporation
Dystrybutor:
tel. (0033) 141975544
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker
Cena: 66 \$ (Navigator 3.0 Plus Subskrypcja-Communicator za darmo)

LISTY czyli ACTION REDACTION

Witam wszystkich serdecznie, do rącek padam, całuję stópki i o wysłuchanie proszę. Na początek małą aluzję uczynię odnośnie spraw organizacyjnych z powyższą rubryką związanych. Luuuudzieeeeeee! NIE PRZYSYŁAJCIE do naszej redakcji pomysłów na grę! Nawet jeśli świerzbą Was palce, boli klawiatura, dzieci się przypalają, obiad płacze, Wasze umysły osiągnęły stadium doskonałości i są w stanie wymyślić rzeczy o jakich nikomu się nawet nie śniło, a prorocza wizja zniszczenia świata nie daje Wam spać po nocach! To jakaś diabelna pomyłka, my nie prowadzimy żadnego konkursu na pomysł na grę komputerową! To, że taki czy inny artykuł ukazał się na naszych łamach, o niczym nie świadczy. Pewna firma swego czasu urządziła taki plebiscyt, ale nie my! A poza tym konkurs ten już się dawno skończył - koniec, szlus, kropka, tralala. My tu piszemy recenzje programów, jeśli by ktoś nie wiedział, a ponadto czytamy listy - oto niektóre z nich:

KOSZMAR NA DYSKU C:

(...) W Waszym menu jeżeli chcę zainstalować jakąś grę, to wtedy wszystko jest zrzucane do katalogu na dysku C (mowa tutaj o grach, które są spakowane i nie mają własnego instalatora). A co wtedy jeżeli ktoś chciałby grę zainstalować gdzieś indziej, bo np. na C nie ma miejsca? Mój brat (lat 23 - zwykły student), napisał program jedynie dla moich potrzeb, który pyta się mnie gdzie ma rozpakować daną grę. Zajęło mu to dosłownie 20 minut. Czy Wy, ludzie robiący taką gazetę (takie menu i w ogóle) nie potraficie napisać krótkiego programu? (...) Świetnym pomysłem jest dodawanie okładki papierowej do płyty, a dodawanie plastikowego opakowania jeszcze lepszym. Zapewniam Was, że nawet podniesienie ceny pisma o te 2 zł, nie uczyni Was bankrutami, lecz przeciwnie. Będziecie pierwszym pismem o grach komputerowych, które daje płytę w takim opakowaniu. Tym co ostatnio bardzo mnie wkurzyło w ostatnim numerze, było to, iż strasznie chwaliłicie grę, której pełną wersję umieściliście na CD - "Prawo Krwi". Przecież to jest gorsze niż żałosne. Czy jeżeli Wasza redakcja wykupiła prawa do tej gry i umieściła na swojej płycie dla szerokiej rzeszy graczy komputerowych, to o tej grze trzeba pisać same dobre rzeczy? Przecież ta gra jest tak kiepska, że jest chyba najgorszą polską grą na PC. Pamiętam jak to na Pierwszych Targach Gier Komputerowych Gambleria była reklamowana jako polski Mortal Kombat ("Nareszcie nadchodzi polski Mortal Kombat"). Koszmar.

Marek Jankowski, Lublin

Fakt, naszemu menu brakuje tego szczegółu, mimo że jest on niewielki, to jednak może być bardzo istotny w wielu przypadkach. Prace nad udoskonaleniem menu trwają, postaramy się uzupełnić to niedociągnięcie. No chyba, że prędzej zostaniemy porwani przez ufoludki domagające się plastikowych opakowań na CD! Właśnie! Decyzja zapadła, maszynieria ruszyła, winni zostali ukarani, a ich zbiegłe kości walają się po frontach całego świata. Będą plastikowe okładki! I postaramy się, żeby wzrost ceny tym spowodowany był minimalnie minimalny, wręcz symboliczny. Co się natomiast tyczy Prawa Krwi: no cóż, masz prawo do własnego zdania; ale są też tacy, którzy z dużą przyjemnością oddają się za jej pomocą zbożnej czynności siniakowania

swoich przeciwników. A tak na marginesie, znacie takie przysłowie: darowanemu koniowi nie patrzy się w zęby?

TAK TRZYMAĆ!

Dawno już nosiłem się z zamiarem napisania do Was, ale jakoś nie było na to czasu (zbyt mało pochłaniały mnie chyba Wasze cover dyski che, che). Przede wszystkim chciałbym wyrazić swoją radość spowodowaną pojawieniem się takiego pisma jak CDA. {My też - redakcja}. Posiadam wszystkie numery i każdy z nich był coraz lepszy. Jednak ten ostatni (7) to prawdziwa rewolucja (jak Signal Mikrogramulki). Wszystko jasno i przejrzysto opisane. Doskonałe są owe małe komentarze z buźką {ta uśmiechnięta to moja - Mr Jedi}. Niesamowicie mnie rozbawił (i moją żonę też) artykuł Ciasteczkowego Potwora. Takiego poczucia humoru należy tylko pozazdrościć. {Idę się pociąć z radości - Ciasteczkowy}. Oczywiście wszystkie opisy są super, a już odpowiedzi Mr. Jedi na niektóre listy to powalają mnie z siłą wodospadu. Tak trzymać! {Ciasteczkowy poczekaj! Nie wycieraj jeszcze brzytwy! - Mr Jedi}. Jeśli chodzi o trochę bardziej przyziemne sprawy, to nie wydaje mi się, aby sprzedawanie CDA z pudełkami na dyski było konieczne. Byłoby fajnie, ale zdaje sobie sprawę, że podrożyłoby to koszty wydawania Waszego pisma, a przez to kieszenie czytelników narażone by były na śmierć na suchoty i ogólną niewydolność. Takie etui można kupić np. po 10 sztuk i wyjdzie to na pewno taniej. I jeszcze jedna sprawa ewentualnego punktowania gier i programów. Wydaje mi się, że w miarę obiektywny opis powinien wystarczyć, a czytelnik niech sam wysili szare komórki dla dokonania własnej oceny. Przecież może posłużyć się cover dyskami dla większości gier i programów. Na koniec pragnę Wam podziękować za "Prawo Krwi". Sam bym takiej gry nie kupił, ale teraz miło czasami, między zajęciami (jestem doktorantem na Uniwersytecie Wrocławskim) komuś na niby dokopać. Chociaż chciałoby się nieraz tak na jawie... Ech, marzenia.

Piotr Drożdż, Wrocław

Za pochwały dziękujemy, pozostaje mieć nadzieję, że z tego powodu zespół redakcyjny nie uszczupli się o kilka osób, Ciasteczkowy ostatnio naostrzył brzytwę, a więc nic nie

wiadomo. Co do pudełek na CD, jak zapewne przeczytałeś w powyższej odpowiedzi, jest już po sprawie. Punktowanie, hmm, jakoś sobie z tym poradzimy, problem jest zawiły, ale możliwy do odplątania. No chyba, że Lord Yabol znowu przebierze się za trzykołowy rowerek i coś napłacze. A jeśli chodzi o Prawo Krwi, nie żałuj sobie. Za mamę! Za tatę! Za dziadka Piłsudczyka! A co!

PROBLEMY, PROBLEMY...

Wiele listów, jakie od Was otrzymujemy to problemy w stylu "jak w Imagine 3.0 zrobić by..." lub "nie mogę uruchomić emulatora Amigi". Na pytania o Imagine nie bardzo jesteśmy w stanie udzielać porad, powody tego stanu rzeczy wyjaśniliśmy już w grudniowym numerze CDA. Natomiast co do emulatora Amigi - w tym numerze powinniście znaleźć na kompakcie plik tekstowy ze szczegółowym opisem uruchomienia tego programu. Powinno pomóc! I jeszcze jeden problem: jeśli z przyczyn obiektywnych jakiś kompakt dołączony do CD-Action jest uszkodzony (np. wskutek transportu) to oczywiście jest, że zostanie on wymieniony na sprawny egzemplarz. Należy tylko wysłać do nas taki krążek z krótką informacją na ten temat (kiedy, gdzie, co, jak?), a odeślemy Wam 100% sprawną wersję. Naturalnie nie oznacza to, że będziemy wymieniać np. uszkodzony kompakt z 1/96 CDA. Bez przesady! Umówmy się, że okres "redakcyjnej gwarancji" obejmuje dany krążek tak długo aż nie pojawi się kolejny, nowszy numer CDA, czyli przez miesiąc.

NOSTALGIA RAZ JESZCZE

(...) "Chciałbym (please), abyście zamieszczali trochę więcej programów (...) na komputery g... warte: PC386".

Michał Małecki, Poznań

Sorry, stary, ale nic na to nie poradzimy - to autorzy gier i programów użytkowych stale podbijają poprzeczkę wymagań sprzętowych. Na miarę możliwości opisujemy nieco klasyki gier... ale musimy iść z duchem czasu. Więcej o programach na PC 386 znajdziesz w piśmie

PC-Shareshare. To wszystko co możemy Ci poradzić... Smutne, ale prawdziwe. Ps. Jak widzisz adres był OK - list dotarł!

OBIEKTYWIZM

"Nie jest dobrze, gdy autor opisu, na przykład pinballa osobiście nie lubi tego rodzaju gier. Uważam, że powinniście przydzielić osoby opisujące gry do takich, jakie są ich ulubionymi"
Tomasz Stępień, Gdańsk

To sprawa dyskusyjna. Recenzując ulubiony rodzaj gry, łatwo popaść w nadmierny zachwyt (jeszcze nie tak dawno wytykaliście to nam w swoich listach). Czasem lepiej dopuścić do głosu jakiegoś sceptyka, który spojrzy na nią chłodnym okiem. A NAPRAWDĘ dobra gra zawsze będzie doceniona, niezależnie od prywatnych gustów recenzenta. Ps. Postaramy się wpłynąć na kolportaż by CDA docierał do Gdańska nieco szybciej. Dzięki za informację.

HELPY, TRICKI, TIPSY

"Proszę o założenie rubryki (do której pisałiby czytelnicy) o typie "Tipsy i Tricki"
Roman Sworski, Łódź

"Proponuję stworzenie kącika "Help", dotyczącego problemów ze sprzętem (...)"
Jakub Drozdowski, Sępólno

"Przydałby się kącik porad o grach. Jak przejść etap, jak zadawać ciosy (...)"
Marek Poźniak, Międzyrzec Podlaski

"Więcej tipsów!!!"
Robert B. Opalenica

Już wkrótce powinna pojawić się rubryka o (roboczej) nazwie "Pomocna dłoń", w której my i (miejmy nadzieję) czytelnicy CDA będą mogli służyć pomocą tym, którzy mają jakieś problemy z grami, sprzętem, chcą kupić lub sprzedać rozmaite komputerowe gadżety, nawiązać kontakt z innymi czytelnikami, itp. Co do tipsów - nie widzimy sensu po raz 345 zamieszczania tipsów do Doom'a czy innych gier sprzed lat. Zresztą były już one drukowane w każdej polskiej gazecie poświęconej grom (niektóre nawet po kilkanaście razy). Dlatego zamieszczamy ich odczuwalnie mniej niż konkurencja, ale za to jest to praktycznie samo "świeże mięsko" - czyli tipsy do gier, które właśnie pojawiają się na rynku (ew. do klasyki gier). Jak mówią Anglicy i hegliści-marksieści: "Quality, not quantity". Jakość, a nie ilość!

PROPOZYCJE

"Mam pytanie: czy wszystkie gry opisywane w piśmie powinny być na kompaktach CD-Action. Jeżeli tak, to niektórych brakuje (...). Jeśli nie, to (...) przydałby się znaczek, że ta gra znajduje się na płycie (...). Jako fan przygodówek

byłbym w siódmym niebie, gdyby było więcej dem przygodówek (...) Fajnie by było gdyby na kompakcie znalazła się jakaś starsza, ale cała gra (...)"

Jakub Drozdowski, Sępólno

Więc tak: nie zawsze otrzymujemy na czas demo jakiejś gry, czasem zaś dana gra w ogóle nie posiada żadnego dema. W każdym razie staramy się, by jak najwięcej recenzowanych gier znajdowało się także na kompakcie z demami. Wspomniany przez Ciebie znaczek pojawia się już lada dzień. Co do zwiększenia ilości dem przygodówek, to również nie zależy to od nas. Ze starszymi grami też nie jest tak łatwo - dystrybutorzy nie są św. Mikołajami. Ale pierwszy krok już zrobiliśmy: 100% komercyjna wersja "Prawa Krwi" pojawiła się w grudniowym numerze CDA. Czynimy intensywnie starania, by takie prezenty robić Wam dużo częściej, ale na razie nie mogę powiedzieć, jaka będzie kolejna gra i kiedy. Jednak na pewno coś dla Was jeszcze wywalczymy.

UWAGI (CZĘSTO) KRYTYCZNE

"Pierwsza sprawa (...) to wielkość screenów. (...) To brzydko wciskać tyle obrazków (...) Po co one są takie wielkie (...) Przecież wszystko jest na kompakcie - chcę zobaczyć to patrzeć, po co to jeszcze raz oglądać w gazecie. (...) Zmienicie, proszę, wygląd liter - są one jakoś pisane w stylu niemieckim. Może wydziwiam, ale są dziwne (...) Walnijcie parę grypsów, rozmów z redakcyjnymi koleśkami (...) Wasz kompakt jest porządnym - pełne wersje programów to je to! (...) Nie zabijajcie mnie (...) Było trochę krytyki (...) bo się wkurzyłem, jak zobaczyłem, że Was chwala."

Daniel Jabłoński, Wrocław

Ilość oraz wielkość screenów w CDA pozostawiamy osądowi czytelników. Co o tym sądzicie? Kształt liter... jesteśmy w szoku!

To bezpodstawne pomówienia!

Totalna bzdura!

Na dowcipy szkoda nam miejsca, no chyba że będą tematycznie związane z komputerami, oprogramowaniem, itp. Jeśli ktoś takowe posiada, to może się z nami podzielić. Rozmowy z redakcyjnymi koleśkami - czemu nie, jeśli tego chcecie... (zobacz opis XS). A co do kompaktu - co powiesz o DRUGIM? I nie lękaj się - skończyły się nam naboje, a nasz naddźwiękowy bunkier szturmowy jest akurat w konserwacji.

MAM POMYSŁ NA GRĘ!

Ten temat powraca jak bumerang. Otrzymaliśmy listy, w którym chwalicie ten kącik (ba, nawet paru ludzi nadesłało swoje pomysły). Ale też JEDEN czytelnik CDA poczuł się tymi tekstami mocno obrażony i zniesmaczony. Wbrew pozorom nie był to

autor żadnego z wydrukowanych pomysłów. Czytelnik ów domaga się przeprosin - czemu nie, od tego się nie umiera. Zatem WSZYSTKICH, którzy z DOWOLNEGO powodu poczułi się tymi tekstami, urażeni, zdegustowani, itp. BŁAGAM o WYBACZENIE.

Lifter.

NIE PAKOWAĆ?!

(...) Podobają mi się gry zamieszczane na płycie, ale jedyne co mi się nie podoba, to pakowane programy. Nie mam już tak dużo wolnej pamięci jak na początku. Gdyby tak rozpakować wszystkie gry zamieszczone na płycie, nie starczyłoby mi pamięci, a ciągle rozpakowywanie, a następnie kasowanie gier zajmuje dużo czasu. Zapewne nie tylko ja mam ten kłopot. Wiem, że chcielibyście zamieszczać jak najwięcej gier na swoich płytach, ale pomyślcie o tych, którzy nie mogą uruchomić gry z powodu braku pamięci. Jeżeli to możliwe chciałbym, aby na płycie znajdowało się mniej spakowanych programów."

Łukasz z Myśliborza

Hm - domyślamy się, że chodzi Ci chyba o ilość wolnego miejsca na twardzielu, a nie pamięć RAM? Ale tak czy inaczej, nic nie możemy tu poradzić. Już w tej chwili, gdy niektóre z programów są pakowane, ledwo udaje nam się zmieścić bieżący soft na obu płytkach. Takie czasy, programy są coraz większe, nośniki nie nadążają, trzeba trochę poczekać; gdy na rynku pojawią się nowe typy nośników, o wiele pojemniejszych, wtedy może problem zniknie. Przynajmniej na jakiś czas. A tak? Nie masz wyjścia: musisz sobie dokupić wielkiego twardziela lub pobawić się w kasowanie - nie ma innej rady. Ewentualnie możesz się jeszcze pociąć, ale rozłóż folię, żebyś nie nabrudził na dywan (tego wyjścia nie tylko nie polecamy, ale nawet gorąco odradzamy).

No tak i to by było chyba na tyle. W tej historycznej chwili chcielibyśmy podziękować za wszystkie listy z Waszymi uwagami, a w szczególności za te pełne sympatii skierowanej w naszym kierunku. Przychodzi ich coraz więcej, niestety nie wszystkie jesteśmy w stanie wydrukować, mam nadzieję, że to zrozumiecie. W każdym razie zapewniam Was, że czytane są wszystkie, bez wyjątku: te pochwalne i te mieszające nas z błotem, bez względu na kolor pióra, pismo i warunki pogodowe. Do następnego razu!

MR JEDI & SMUGGLER

Hasło miesiąca: Niespodzianka! Płytką zdrapka: więcej programów pod farbą! Nie drap na darmo, podrap się po plecach!

- Największy scenowy site WWW/FTP zmienił adres z www/ftp.cdrom.com, na www/ftp.hornet.org. Niemniej jednak "cdrom.com" również działa.

- Strona WWW (wciąż nie dokończona) polskiej Sceny:
<http://www.silesia.tnet.pl/~shadow>

- Powstał nowy polski, scenowy kanał na IRCu - **#polishscene**. W przygotowaniu jest specjalny BOT.

- Nowy, podwójny scenowy kompakt SCENE'96 powinien ukazać się pod koniec stycznia'97. Będzie zawierał większość światowych produkcji

W niniejszym artykule mam zamiar przedstawić Wam krótką historię polskiej Sceny-PC, abyście wiedzieli, co odpowiedzieć, gdy niezorientowany kumpel zapyta Was, co było na początku (poza chaosem). Oprócz tego zaprezentuję krótki zarys tego, co jest obecnie i co może się zdarzyć w najbliższej przyszłości.

Historia Sceny-PC, jak można się domyślać, jest dość krótka, gdyż sięga zaledwie 1992 r. Wtedy właśnie powstały pierwsze grupy: Kiwi Birds i Elite (które później połączyły się, tworząc

miała się z issue #1, które ukazało się 3 miesiące później. Niemniej jednak dzięki niemu "coś" zaczęło się dziać na Scenie. W numerze #2 BN'a powstał już dział SCENA i można powiedzieć, że odtąd PC miało swój pierwszy zin scenowy. Niestety wszystko co dobre kiedyś musi się skończyć i tak po ukazaniu się Bad Newsa #2 ogłoszono, że mag zmarł śmiercią naturalną.

Pod koniec roku 1994 grupa Adrar Design wpadła na pomysł zorganizowania party na PC. Na początku było to traktowane jako żart, zarówno przez organizatorów jak i Scenę, lecz na początku 1995r. ku

SCENA PL -

Extravaganzę). Przez długi czas nic się nie działo, żadnych produkcji, grup ani tzw. friendshipu, nie wspominając już o party. W roku 1993 do Elite i Kiwi Ptaszków dołączyły m.in. Adrar Design, Exmortis i Substance, a także Technomancer jako tzw. wolny strzelec. Niestety wciąż nie było mowy o żadnych większych przyjaźniach ani swappie, większość z tych grup nawet nie wiedziała o sobie nawzajem. Dopiero Internet i umieszczenie advertów w Imphobii (największy diskmag na światowej Scenie PC) dało możliwość skontaktowania się ze sobą polskich grup. W 1994r. na Scenie powstała polska sekcja grupy Surprise!Productions. Oprócz tego nowa grupa The Edge wydała pierwszy ("zajawkowy") numer magazynu Bad News. Nie można powiedzieć, żeby był to mag typowo scenowy, podobnie rzecz

zdzumieniu wszystkich, pojawiło się oficjalne zaproszenie na pierwsze polskie PC-party pod nazwą PRÓBA GENERALNA. Złot odbył się 10/11 lutego'95 w Ostrowcu Świętokrzyskim. Frekwencja jak na tamte czasy była dość wysoka - przyjechało ponad 110 osób. Wreszcie nadarzyła się okazja do wymienienia adresów, spotkania kumpli znanych tylko z korespondencji i nawiązania nowych znajomości. Tymczasem powstało kilka nowych i dobrych grup, m.in. Camorra, która wygrała ostrowieckie party demkiem GUST. Party odbiło się dość głośnym echem na Scenie. Powstało kilkadziesiąt nowych diskmagów (ŚMOK by Adrar Design, Kasztan by SiH i SiP, Wildcard by Dark Legions itd.), grupy planowały nowe produkcje. Dzięki PG Scena zaczęła się powoli rozwijać.

wydanych pomiędzy 1 stycznia a 31 grudnia 1996. Dalsze informacje pod adresem: rrkrasno@cyf-kr.edu.pl

- W przygotowaniu znajduje się pierwszy, oficjalny polski scenowy CD - POLISH SCENE CD. Będzie zawierał większość polskich produkcji z ostatnich lat. Więcej informacji:

Astra/ABC (s146630@ire.pw.edu.pl), lub **Storm/ABC** (hkravcz@alfa.ire.pw.edu.pl).

- Diskmag **Budyni** #2 powinien ukazać się na Próbie Generalnej III (15/16 lutego'97 w Ostrowcu Św.)

- Z żalem zawiadamiam, że **AkiRa/Pulse** odszedł ze Sceny. Przyszłość magazynu Bad News jest w tej chwili raczej niejasna. Miejmy nadzieję, że będzie on nadal wydawany.

- **PARTY!!!** W dniach 15 i 16 lutego 1997r. odbędzie się kolejne polskie Pc-party. Tym razem będzie to już trzecia edycja najstarszego zlotu na PC - Próba Generalna III, organizowana przez grupę ABSenCe w Ostrowcu Świętokrzyskim. Wstęp będzie kosztował 20 zł. Oprócz standardowych comptów (demo, intro, 4k intro, gfx, ray, mmchn, m4chn) rozegranych zostanie mnóstwo crazy-konkurencji. Złot odbędzie się w Osiedlowym Domu Społecznym w Ostrowcu. Informacje jak dojechać na party-place będą umieszczone na dworcu. Po więcej informacji proszę dzwonić pod numer: (0-47) 62-44-06 - Ziel/ABSenCe (prosić Krzysztofa) lub e-mailem: s146630@ire.pw.edu.pl (**Astra/ABSenCe**)

newsy przygotował:
Cortez/ABSenCe
(rrkrasno@cyf-kr.edu.pl)



Scene News !!!

Po prawej w głębi:
Wbrew pozorom nie
jest to portret
Cortez.

W dniach 29/30 lipca '95 w Bydgoszczy zorganizowano kolejne party, pod nazwą Computer Art Festival'95 (CAF). Organizatorami była grupa Dark Legions. Party było multi komputerowe: na PC, Amigę i C64. Ludzi było o wiele, wiele więcej niż na Próbie, co było bardzo pozytywnym zjawiskiem, dowodzącym, że coraz więcej osób interesuje się Sceną na "klonie". W PC-compos również wystawiono więcej produkcji niż w Ostrowcu. Tym razem demo-compo wygrało S!P z "Dreamstealem". Na drugim miejscu uplasowało się demko amigowskiej grupy Technology, która w tamtym czasie utworzyła swoją sekcję

Disgustem. Na party wystawiono również 2 produkcje (demo i 4kb intro) słowackiej grupy MiST.

W kwietniu '96 wyszedł nowy, już czwarty numer Bad Newsa, tym razem wydany pod szyldem Pulse. Jak można się domyślić, swoją klasą przewyższał inne ziny o głowę, tym samym utrzymując swoją wysoką pozycję na chartsach. Na szczęście (a dla BN'a niestety :)) "wrog" nie śpi. I tak w okresie wakacji '96 powstał nowy diskmag: Budyń. Jest to zin wydawany przez grupę ABSenCe. To pierwszy polski mag w całości zrobiony w VESiE. Również pod względem jakości

organizowany przez MCT i Obfuscation. Pełny raport z party + stuff macie na styczniowym CD, więc nie będę go tu opisywał. Podobnie rzecz ma się z Gravity'96, które odbywało się 9/10 listopada, czyli tuż po DA15, co na pewno nie pomogło ani jednemu, ani drugiemu party (raport Scorpika z Grv96 jest w grudniowym CD-Action). Trzeba przyznać, że Gravity było, jak do tej pory, najlepiej zorganizowanym party w Polsce. Już samo invitation prezentowało się bardzo okazale (dzięki grafice Lazura) i zapowiadało niezłą imprezę. Niestety nie było i chyba nigdy nie będzie idealnego party... W invitation zapowiadano wysokie

przeszłość, teraźniejszość

PC (czy już wspominałem, że Scena na PC rosła z party na party?). Mimo wszystko, pod względem organizacyjnym party było totalną katastrofą. W kilku magazynach było dużo bluzgów na ten temat.

W październiku '95 stary i dobry Bad News został reaktywowany. Około 1 mega tekstów, obsługa SB i GUS'a, ręcznie rysowane panele i cała reszta bajerów wyniosła go na szczyty. Mag był wydawany przez kilka grup: S!P, Substance i The Grid.

W tamtym okresie nowe ziny zaczęły się pojawiać jak grzyby po (kwaśnym :-)) deszczu. Mniej więcej co miesiąc wypuszczano jakąś namiastkę, nędzną imitację maga. Ta sytuacja również była szeroko opisywana w różnych magazynach, co ostatecznie doprowadziło do małej stabilizacji na "rynku". Grupki wydające cienkie ziny albo zaprzestały produkcji swoich "tforuf", albo połączyły się z innymi diskmagami. Nie wszystkie z nich były złe, niektóre nawet nieźle się zapowiadały, ale autorom zabrakło chyba chęci i pomysłów, żeby dalej wydawać swoje dzieła.

28/29 stycznia '96 mieliśmy przyjemność odwiedzić kolejne party. Tym razem była to już druga edycja najstarszego polskiego zlotu - Próba Generalna II organizowana przez grupę ABSenCe (dawny Adrar Design i Amnesty). Termin był trochę niefortunny, gdyż studenci mieli wówczas sesję i z pewnością dlatego frekwencja nie była oszałamiająca. Rozwijająca się Scena PC znów pokazała na co ją stać. Wystawiono kilka naprawdę dobrych demek i interek. W demo-compo ponownie rządziła Camorra z Gustem II -

paneli i tekstów nie ustępował on Bad News'owi. Obecnie na Scenie mamy dwa magi, których PC nie musi się wstydzić: Bad Newsa i Budynia. Nie powinny one jednak osiąść na laurach, ponieważ inni tylko czekają, żeby wypłynąć! (Issue #1 Budynia mieliście okazję podziwiać na styczniowym kompakcie CD-Action. Numer drugi będzie dostępny niebawem).

Kolejnym zlotem scenowym po PG2 było party pod nazwą Delirium'96, odbywające się w dniach 16/17 lipca '96 w Bukownie koło Olkusza. Organizatorami (jak zwykle :)) byli członkowie grupy ABSenCe. Party odbywało się podczas wakacji, więc każdy miał czas, aby przygotować i dopracować swoją produkcję. Właśnie dlatego w demo-compo wystawiono ponad 10 dem! Również inne composy cieszyły się dużym zainteresowaniem. Niestety zapowiedziany na koniec sierpnia Intel Outside III pokrzyżował trochę plany organizatorów. Niemniej jednak party było według mnie udane.

Wracając do Intela, który odbył się 28/29 sierpnia w Warszawie, trzeba podkreślić, że w '96 roku był on przeznaczony także dla PC. Mimo tego nie wystawiono zbyt wiele produkcji na PC. Na uwagę głównie zasługują demka grup Exmortis i Pulse, które były zrobione rzeczywiście na światowym poziomie. Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o tym party, zerknijcie do raportu Visitora umieszczonego w jednym z wcześniejszych numerów CD-Action.

Jak widać w 1996r. organizatorzy nie dawali spać scenowcom, organizując coraz to nowe party. I tak, pod koniec października (28/29) miał miejsce następny zlot pod nazwą Digital Art 1.5

nagrody pieniężne, których ostatecznie z różnych przyczyn nie było.

W ciągu tego roku odbyło się jeszcze kilka mniejszych zlotów komputerowych, np. Staszic Compo III czy Poznań Summer Party, ale nie wydano tam nic godnego uwagi (może oprócz intra GU-Star Camorry, które wygrało Staszica), i było bardzo mało produkcji na PC (w większości jedynie modki i grafy) więc nie ma sensu bliżej ich opisywać.

Podsumowując: rok 1996 można uznać za najobfitszy pod względem ilości party, jak i nowych, wykonanych na wysokim poziomie, produkcji. Wiele grup z Amigi i innych platform przeniosło się na PC, co z pewnością ożywi naszą Scenę. W tym roku nastąpił największy rozwój Sceny od 1992 r, powstało wiele nowych, acz nie zawsze aktywnych grup, kilka nowych dobrze się zapowiadających magów, i wyłoniło się również dużo młodych talentów.

Cortez / ABSenCe

Od redakcji: w następnym numerze ciąg dalszy tego artykułu pt. Przyszłość sceny.



Do napisania tego artykułu skłoniły mnie skrótkowe wypowiedzi, a także niepełne recenzje uczestników tytułowej imprezy. Chciałbym w tym miejscu przedstawić swoje zdanie, tyle że z punktu widzenia organizatora. Przygotowania do samej imprezy to ponad trzy miesiące prawie dzień w dzień (przynajmniej dla trzech osób, czyli dla mnie, Kazika oraz Igora) wyłożonej pracy oraz znaczącej pomocy reszty członków grupy Anadune, naszych przyjaciół jak i osób trzecich. Po przeanalizowaniu planu imprezy i pozyskaniu (co było wyczynem graniczącym z cudem) części sponsorów, zostało przygotowane i rozpowszechnione zaproszenie w postaci programu wykonywalnego (w multimedialnej formie) oraz pliku tekstowego zarówno na Amidze jak i PC. Szczegółowe informacje na temat imprezy były dostępne również za pośrednictwem

scena o tych samych wymiarach i wysokości 1m, było także profesjonalne nagłośnienie koncertowe obsługiwane przez dwóch akustyków, dodatkowo rozmaite światła dyskotekowe oraz dymnice. Sprowadzony rzutnik mógł dać obraz dobrej jakości przy przekątnej obrazu 11,5 m, ale z powodu niewystarczająco dużego ekranu musiał być zmniejszony do przekątnej ok. 8 m. Był także uruchomiony drugi rzutnik do tylniej projekcji o przekątnej ok 2-3 m, a także na użytek Manga Roomu, play-place z konsolami PlayStation (których na imprezie było w sumie 6, z czego 4 pracowały "pełną parą") oraz oddano do użytku uczestników 8 telewizorów 25 calowych marki Sanyo.

Na parkiecie, w przedniej części hali, ustawione były stoiska takich firm jak Optimus, Ar-Wal, Axxel czy RMF FM. Do dyspozycji uczestników było

Konkursy przeprowadzono raczej sprawnie i punktualnie, co także jest rzadkością ostatnimi czasy. Następnie, na zakończenie imprezy odbyło się rave party, efektownie wzbogacone kolorowymi światłami i dymnicami. Na dodatek na imprezie pojawili się poważni wystawcy, firmy, a nawet byli ludzie, którzy chcieli zatrudnić zdolne osoby do produkcji gier.

Myślę, że dopiero po poznaniu tych faktów można podsumować imprezę. Moim zdaniem była to impreza nieprzeciętna, na pewno wyróżniająca się wśród podobnych, jednakże mam świadomość tego, że nie była idealna i nie ustrzegliśmy się błędów czy nieporozumień. Do tych ostatnich z pewnością można zaliczyć większość nagród ufundowanych przez sponsorów. Bo o ile było ich aż w nadmiarze, to jakościowo bywało różnie (miałem

GRAVITY' 96 (od kuchni)

Internetu oraz telegazety, ponadto zapowiedź imprezy ukazała się w najpoczytniejszych magazynach komputerowych. Dodatkowo były rozdawane ulotki na giełdzie wrocławskiej i katowickiej, oplakatowano Opole, a podczas tygodnia poprzedzającego imprezę w lokalnej prasie pojawiły się reklamy, a radiu RMF FM Opole był nadawany 30 sekundowy, profesjonalny spot reklamowy z częstotliwością 7-10 razy dziennie.

Co do przygotowań technicznych, to również zabrały niemało czasu. Należy w tym miejscu zaznaczyć, że dla organizatorów impreza zaczęła się już o godz. 22.00 dnia poprzedzającego otwarcie. Ze względu na napięty terminarz imprez w tym miesiącu w Hali Gwardii w Opolu, gdzie Gravity miało miejsce, nie mieliśmy możliwości zainstalowania wcześniej sprzętu; tak, że praktycznie zakończenie tych czynności pokryło się z rozpoczęciem i wpuszczaniem pierwszych uczestników. Tak jak było zaplanowane, impreza została przeprowadzona zgodnie z prawem, z powiadomieniem wszystkich niezbędnych urzędów i służb. Następnie chciałbym przedstawić nieco bliżej samą imprezę jak i atrakcje przewidziane dla uczestników. Począwszy od szczegółów technicznych: same trybuny, w jakie wyposażona była Hala Sportowa, zdolne były pomieścić ok. 1200 osób, do dyspozycji było dodatkowo ok. 500 krzeseł i 100 ławek, które w większości zostały ustawione na parkiecie. Ponadto został rozwieszony zapasowy ekran, który miał wymiary 12x6 m, ustawiona była

kilkanaście komputerów klasy PC z różnymi przystawkami (pistolety, kierownica) oraz różnorodnym oprogramowaniem. Były także dwa kompletne stanowiska do rzeczywistości wirtualnej. Dodatkowo, po raz pierwszy w Polsce na tego typu imprezie, został udostępniony (darmowo) przez TPESA Internet. Można było także nabyć na miejscu prawie dowolny sprzęt komputerowy oraz oprogramowanie z 5% zniżką, a na tych którzy poprawnie rozwiązali test RMF FM, czekały gadżety. Spragnieni lub zgłodniałym uczestnikom mieli możliwość skorzystania z całodobowego bufetu przygotowanego na taką liczbę odwiedzających. Do dyspozycji uczestników oddano także toalety (które notabene zostały zdemolowane przez lamerów i wandalów) oraz natryski. Podczas trwania imprezy przeprowadzono szereg konkursów, w tym turniej w Tekkena 2, quiz dla scenowców oraz wiele tzw. crazy compos. Zostały zaprezentowane animacje komputerowe stworzone przy użyciu dosyć mocnych stacji graficznych oraz filmy przygotowane przez speców z RMF FM. Między głównymi punktami imprezy puszczone były stare, nowe jak i całkiem nieznanne lub niedostępne dla przeciętnego komputerowca (ze względu na zbyt dużą objętość) dema przygotowane przez Norby'ego/TRSI oraz prezentacje sponsorów. Jeżeli chodzi zaś o konkursy scenowe, to zostało oddanych stosunkowo dużo prac, z czego selekcję przeszło raczej niewiele, o łącznej objętości (dla Amigi i PC) ponad 60 Mb. Ich poziom można określić jako średniopolski, chociaż były też prace, które nie odbiegały od poziomu światowego.

wyjątkiem były nagrody ufundowane przez CD Action). Nie dopracowana polityka biletowo-pieniężna przyczyniła się do tego, że większość uczestników dostała się na party, nie płacąc za bilet, a to drastycznie wpłynęło na wysokość przewidzianych nagród, jak i na fakt, że niewiele brakowało, a musielibyśmy jeszcze do tej imprezy dopłacać. Do rzeczy obiecanych, a nie dotrzymany, można zaliczyć: pizza terminal, party T-shirts oraz niepełne wykorzystanie hotelu, brak satelitarnej wozu transmisyjnego i za małą liczbę konkursów. Jednakże w większości było to spowodowane czynnikami, na które nie mieliśmy wpływu.

Sławomir Wanat (alias Sharp/Anadune)

PS. Chciałbym podziękować tym osobom, które w mniejszym lub większym stopniu przyczyniły się do zorganizowania Gravity'96 (kolejność przypadkowa): Robert Kosicki, Magda Jurczyk, Marek Szal, Zenon Kramer, Wiesław Popowski, Marek Chrapkowski, Jacek Czok, Robert Korzeniewski, Losiu, Mr. Acryl, Lazur, Revisq, Unreal, Norby, Andy, Dave, Hal-9000, Kamil, Krzysiek Domalewski, Green, Dr. Greg, Hightower, Action, Zeebi, Romek Toch, Marek Forkasiewicz, Tymek, Maciek Sonik, Norman, Grzegorz Wójcik, Witek z Kopca Kościuszki, Robert oraz alpinieści, BlackWine, Qba, Madbart, Yez, Comanche, Nico, Scorpik, Sławek Sochacki, Karol Wlazło, Paweł Marchewka, Marek Lechowicz, Jerzy Białek, Janusz Jędrzejak, Bodzio, Mirosław Olszewski oraz tym, których pominąłem.

Słownik scenowy, cz. 2

Oto drugi odcinek, w którym prezentujemy tajemniczy slang polskiej sceny.

D

DEADZONE, Dead zone, D-Zone - ostateczny, nieprzekraczalny termin oddawania swoich produkcji na competition podczas party.

DELAJ, DELAY (z ang. delay) - opóźnienie, zwłoka w odpisaniu na list czy emisji jakiegoś produktu grupy. Rzecz niezbyt chwalebna, ale życie jest życiem, więc delay często się zdarza...

DEMO, DEMOS, DEMKO - z ang. DEMOnstration: Popis możliwości komputera i pokaz inwencji ludzi je tworzących. Jest to program, którego jedynym celem jest zrobienie wrażenie na oglądającym. Pośrednim celem demo jest wywołanie u oglądającego kompleksu niższości ("w życiu nie zrobię czegoś podobnego!") lub też wprawienia go w nabożny zachwyt. Dobre demo często wprawia w osłupienie nawet użytkowników komputera - starych wyjadaczy którym nigdy się nie śniło, że ich maszyna jest w stanie wygenerować coś podobnego. Ogólnie jest to coś, co można oglądać wiele razy bez uczucia znużenia, oczywiście jeśli jest to dobre demo...

Wyróżniamy wiele rodzajów dem, np: intro, borntro, bbstro, invintro, dentro, membertro, filedemo (demo plikowe), megademo, sounddisk, slideshow... i Bóg wie co jeszcze.

Przyjęło się tytułować demo chwytliwymi nazwami - np. Virtual Dreams itp. Mówi się, że grupa nie jest PRAWDZIWA grupą póki nie wyda swego pierwszego demo; to takie jakby pasowanie na scenowców.

DEMOMAKER - program umożliwiający tworzenie własnych dem i intr, wykorzystując wcześniej stworzone i 'zmagazynowane' w danym demomakerze efekty. Aczkolwiek używanie demomakera nie jest niczym hańbiącym, to prawdziwy scenowiec nie powinien głośno się chwalić, że stosuje w swej pracy tego rodzaju programy. Jakoś nie wypada. A już absolutnie nie powinien usiłować prezentować tych produkcji na forum sceny (chyba, że jako żart).

DENTRO - coś dłuższego niż intro ale nie zasługujące jeszcze w pełni na nazwę demo. Granica pomiędzy intrem i dentrem są zwykle dość płynne i trudno precyzyjnie powiedzieć gdzie kończy się jedno a zaczyna drugie. Słowo jest połączeniem słów DEMo i INTRO.

DESIGN - bardzo trudne do zdefiniowania hasło! Design jest to w sumie to wszystko, co decyduje o tym, że demo z niezbyt wyrafinowanymi efektami ogląda się mimo tego z zapartym tchem. Design to m.in. dobór efektów, połączenie ich w spójną całość, ustalenie kolejności ich występowania, itd. - tak by kolejny efekt był jakby logicznym rozwinięciem poprzedniego, by ich następstwo było podporządkowane jakiejś przewodniej idei, by nie było tylko przypadkową składanką. Także ich zgranie z muzyką (oraz dobór odpowiedniej muzyki) oraz dobór grafiki, wymyślanie przejść między efektami, itd, itp.

DYWIZJA - lokalny odłam większej grupy ale raczej w znaczeniu międzynarodowym - czyli odłam jakiejś większej grupy w innym kraju (np. francuska dywizja grupy TRSI) nosząca tę samą nazwę co HQ, z ew. dodatkiem określającym kraj z jakiego pochodzi dana dywizja. Np. XXXX PL - w ten sposób oznaczamy polskie dywizje zachodnich grup, np. Balance PL. Inaczej - sekcja.

E

EDITOR, edytor - tak nazywa się ludzi zaangażowanych w tworzenie magazynu dyskowego. Z tym, że odnosi się to raczej do osoby odpowiedzialnej za teksty w danym magu, lub też stale piszącej dużo dobrych tekstów do jakiegoś maga.

EFEKT - tak nazywa się rozmaite ciekawe procedury występujące w demie i tworzone 'pod widza', tak by zrobić na nim wrażenie. (Tak więc np. nowy, efektowny i efektywny, sposób pakowania danych nie będzie efektem, ponieważ nie jest stworzony 'pod widza', natomiast np. torus cieniowany Goraudem jest jak najbardziej efektem! Co prawda strasznie już ograny, ale...

ELITA (elite) - strasznie kontrowersyjne hasło! W teorii sprawa jest prosta: elita to ludzie (oraz grupy) o najwyższych umiejętnościach, okupujący szczyty chartsów, posiadający ogromny scenowy autorytet i w ogóle najlepsi z najlepszych. W praktyce bardzo się to rozmywa. Mniej więcej co czwarty scenowiec uważa się bowiem za elitę, mimo iż większość sceny wcale nie podziela jego opinii. Niewątpliwie na polskiej scenie jest taka elita koderów, grafików, muzyków i swapperów; wszelako dość charakterystyczne jest, że ludzie powszechnie zaliczani do elity zwykle nie lubią by ich tak nazywać... Dopisek "elite" przy ogłoszeniu o np. swappingu ("elite swapping") oznacza, że ogłaszający się nie ma ochoty bawić się w korespondencję z początkującymi i szanse takiego osobnika na odzew od elitarnego swappera są raczej

mierne. Inna rzecz, że takie dopiski mocno się ostatnio dewaluują, podobnie jak samo określenie "elita".

F

FAKOWANIE - nie ma nic wspólnego z 'fuckami'! To tylko nazwa pewnego zwyczaju swapperskiego - sorry, ale nie będzie nic więcej o tym z powodów różnych i różniastych. Cóż, scena ma jednak niekiedy swoje BARDZO TAJNE sekrety. Dowiesz się w swoim czasie...

FILE DEMO, demo plikowe - demo zawarte w jednym pliku (zbiorze); zwykle są to demo o (po spakowaniu) objętości rzędu 100-800 Kb, choć zawsze trafi się jakiś wyjątek od tej reguły!

FRAKTAL - W scenowym slangu fraktale to niezbyt miły dla postronnych 'namacalny' (...bleee) efekt nadużycia napojów rozweselających. Stąd też wzięło się powiedzonko o 'generowaniu fraktali'. Oczywiście słowo to ma też na scenie swoje pierwotne - matematyczne - znaczenie!

FRIENDLY SWAPP - zwrot, którym ogłoszeniodawca (w adwercie) daje do zrozumienia, że jeśli nie masz hot stuffu, nie jesteś elitą, itp. to mimo wszystko masz wielką szansę na odpowiedź na swój list. Bowiem ów osobnik poszukuje nie tyle stuffu co fajnych i ciekawych ludzi.

FRIENDSHIP, friendszyp - temat rzeka! Ogólnie (i dość niedokładnie) mówiąc jest to przyjaźń między ludźmi powiązanymi ze sceną; coś w rodzaju 'braterstwa krwi' osób posiadających ten sam rodzaj komputera (choć oczywiście może się zdarzyć, że dwaj 'friendszipujący' osobnicy posiadają np. Amigę i PC). Wielu ludzi wchodzi na scenę tylko po to by nawiązać przyjacielskie kontakty z innymi ludźmi, a "friendship rulez" jest ich główną zasadą.

FRIENDSHIP RULEZ - motto większości scenowców.

FUCKI - anty-pozdrowienia (delikatnie mówiąc). Wyrazy braku sympatii dla konkretnych osób, grup czy zjawisk, wyrażane za pomocą słów z reguły opuszczanych w słownikach poprawnej polszczyzny i rzadko lub nigdy nie spotkanych w słownikach polsko - angielskich i angielsko - polskich. Jak nietrudno się domyślić słowo to pochodzi od angielskiego "fuck".

LIFTER



Polskie Programy Komercyjne



Moje Pierwsze ABC

multimedialny przewodnik
po alfabecie dla dzieci do
lat 3, zabawne animacje,
mnóstwo zdjęć,
gry i zabawy.

89

Jak to Dział
Sekrety Króla

169
81



Encyklopedia Powszechna PWN

Ponad 35000 haseł,
3000 zdjęć i rysunków,
300 map,
2 godziny nagrań
dźwiękowych,
20 min. sekwencji
filmowych.

240

Słownik Języka Polskiego PWN
Encyklopedia Broni
Encyklopedia Malarstwa
Encyklopedia Przyrody 2

139
66
69
88

Gry Pełne

Mega Tripak
Phantasmagoria 2
X-Wing Collectors
Blue Force
Central Intelligence
Chronomaster
Dungeon Master 2
Euro 96
Inferno

60
250
120
20
30
90
85
90
35



Jungle Strike/ Desert Strike

Symulator helikoptera,
dużo ciekawych misji.

35

Lawn Mover Man
Little Devil
Prisoner Of Ice
Sim City
Slip Stream 5000

20
25
45
35
35

Propozycje Sprzętowe

Mikrofon Target CPT-3GX
Głośniki SP 500 120 W
SL Wavetable 1 MB ROM Samsung
Klawiatura MIDI MK 10 z oprog.
CD-ROM Techmedia 10* IDE
CD-ROM juke box 4*speed
x 4CD ALPS lub NEC
Karta PCI V+/2MB/MPEG/64bit
(idealna do gier)
Fax/modem 14k4 zewnętrzny Target
Orion 95 Game Pad PC

15
160
120
180
450
335
190
270
30



Karta tunera TV Aver Fun

Pełnoekranowe
wyświetlanie na
ekranie PC, łatwa

instalacja, wyświetlanie, funkcji na ekranie,
automatyczne wyszukiwanie stacji,
system PAL DK/BG (polska fonja)



Fax/modem 33k6 Target

Sprzętowa kompresja danych i błędów, voice,
tylko do Pentium.

350

Programy Erotyczne

Devote Girls
Ostre Fantazje Seksualne
Różowa Seria 1, 2

20
25
25



Sama Przyjemność

1000 wysokiej
jakości zdjęć
erotycznych

25

Sex 4 You
Skandynawskie Blondynki
Uncensored Sex 1-3
X-Vision 8-10

25
25
25
20

DTP

Clipart Action
Domowa Oficyna Wydawnicza
Gif Action
Image Library 3 (Photo)
Multimedia DTP 1, 2

20
25
20
20
17



Professional Clipart 2

18.000 klipartów
czarno-białych
z książką

60

Programy do Internetu

Web Publisher HTML Clipart
Projektant Stron WWW

30
25



Internet Dla Każdego 1, 2

Programy ułatwiające
pracę z FTP, HTML,
e-mail, Internetem,
przyjazne menu

25

Odkryj Internet
Internet E-mail Workshop
Collection of Internet

25
17
17

Gry Shareware

Doom Explosion 1, 2
Gry Dla Każdego 1-10
Rise of The Triad
Strzelanki
Symulatory
Trójwymiarowe Koszmary

20
12
30
25
25
25



Mortal Combat 3

Wspaniała gra karate,
kilka poziomów,
2 zawodników,
super grafika

Ultimate Doom Companion
Warcraft
Wojenne
Wyścigi

30
35
25
25

24 bit Pro Photo

- seria kompaktów ze zdjęciami
poświęconymi wybranej tematyce.



**Animals, Auto, Building,
Background, Ecology, Furniture, Holiday,
Nature, Objects,
Palette, People, Plants,
Sun & Windows**

35

Dla Programistów

Assembly
Biblioteka Programisty
C++ Resource for Source
Clipper Collections
Complete Linux
Delphi Developers Kit
Narzędzia Programisty
Pakiet rozszerzający
możliwości Delphi
Pakiet rozszerzający
możliwości Visual Basic

30
25
30
30
30
30
25
25
25

Fun & Games 13-29



Grafika, video, gry
muzyka, edukacja

17

Sex & Games 20-25



Gry, zdjęcia, filmy,
animacje erotyczne
(średnio 4 filmy,
1200 obrazków)

17

Manąa



Erotyczne kreskówki.
Adventure Kid, Blackboard
Jungle 1,3, Demon School,
Demon School Conclude,
La Blue Girl, L'Elisir D'Amore

45

Prowadzimy sprzedaż za zaliczeniem pocztowym.

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ ?!
Zadzwoń po bezpłatny katalog.
Zamówienia przyjmujemy telefonicznie,
listownie, faksem oraz przez internet



AWE Cezar

Kartę do testów dostarczyła firma: Zakład Informatyczny "Stratus", ul. Szosa Poznańska 5, Przeźmierowo k. Poznania, tel. (061) 141861

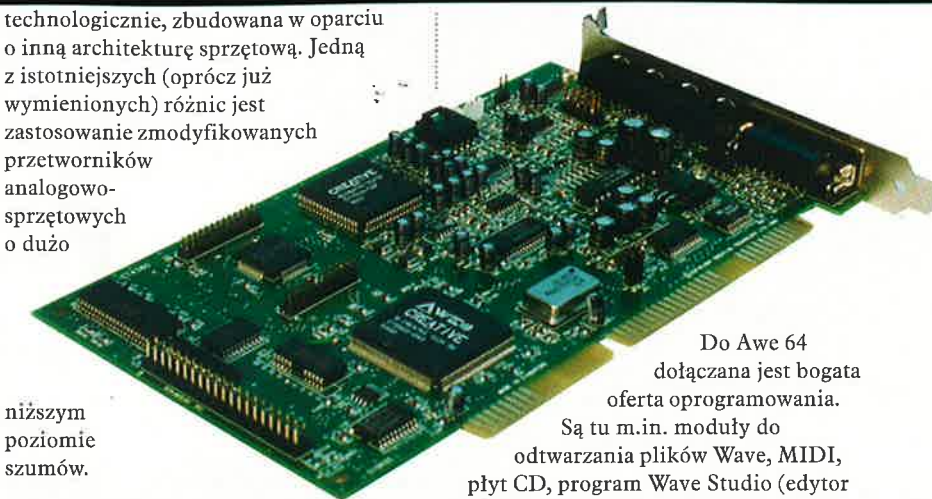
Firma Creative Labs przyzwyczaiła już nas do tego, że z końcem kolejnego roku wprowadza na rynek nowy produkt. Tak też stało się i tym razem. Oto pojawiła się nowa karta muzyczna: Soundblaster AWE 64. Bazuje ona na technologii syntezy dźwięku Advanced Wave Effect, opartej na układzie EMU8000 firmy E-mu Systems. Jest to pierwsza karta muzyczna do PC mająca możliwość generowania 64 kanałów muzyki jednocześnie. Efekt ten uzyskano poprzez połączenie możliwości syntezatora EMU8000 (jego możliwości możemy podziwiać w kartach Awe 32 i SB 32) z programową techniką syntezy dźwięku realizowaną przez oprogramowanie Creative WaveTable/WaveGuide. Dzięki temu pierwsze 32 głosy tworzy syntezator (sprzętowo), a pozostałe 32 generowane są dzięki temu oprogramowaniu. Warto dodać, że Awe 64 jest pierwszą kartą, w której zastosowano nową technikę syntezy dźwięku WaveGuide. Metoda ta jest wyrazem najnowszych tendencji w dziedzinie techniki generacji dźwięku, a jej tajemnica leży w kreowaniu matematycznych modeli brzmień, uwzględniających zjawiska akustyczne, jakie zachodzą przy wydobywaniu dźwięku z konkretnego instrumentu. Dzięki temu większość tworzonych brzmień tradycyjnych instrumentów jest zdecydowanie lepsza niż to, co mieliśmy szansę usłyszeć w układach wykorzystujących tradycyjną metodę WaveTable.

Awe 64 wyposażony jest standardowo w 1 Mb ROM z zestawem próbek GM oraz 0,5 Mb RAM. Pamięć RAM możemy rozbudowywać poprzez dodawanie specjalnych modułów (4 i 8 Mb) dostępnych w sieci sprzedaży produktów Creative Labs. Zrezygnowano natomiast z modułów SIMM. Karta jest zgodna ze standardem Plug&Play oraz DirectSound. Dzięki wykorzystaniu kanału dwukierunkowości (full duplex) oraz dostarczonemu wraz z kartą oprogramowaniu Awe 64 umożliwia (użytkownikom posiadającym modem) dostęp i korzystanie z zasobów Internetu. Mimo że Awe 64 łączy duże podobieństwo z modelem Awe 32, to jest ona dużo bardziej zaawansowana

technologicznie, zbudowana w oparciu o inną architekturę sprzętową. Jedną z istotniejszych (oprócz już wymienionych) różnic jest zastosowanie zmodyfikowanych przetworników analogowo-sprzętowych o dużo

niższym poziomie szumów.

Awe 64 przeznaczona jest raczej dla odbiorców zainteresowanych tworzeniem własnych utworów. Dla nich



Do Awe 64 dołączana jest bogata oferta oprogramowania.

Są tu m.in. moduły do odtwarzania plików Wave, MIDI, płyt CD, program Wave Studio (edytor plików WAVE), TextAssist (generator mowy z tekstu), Vienna SF Studio (edytor próbek i banków brzmień), MIDI Orchestrator Plus (sequencer), kolekcja banków brzmień SoundFont CD oraz wspomniane już oprogramowanie dla Internautów (Internet Explorer, Web Phone, Real Audio). W pakiecie znajduje się też mikrofon, przewód RCA oraz kabel MIDI.

Cena... cóż, za nowość i jakość trzeba płacić... Cena tej karty oscylować będzie w okolicach 600-700 PLN.

Nasze pierwsze wrażenie po kontakcie z AWE64 i jej możliwościami jest nad wyraz pozytywne (nie licząc początkowych niewielkich "przebojów" z instalacją). 64-głosowa polifonia po prostu zwala z nóg. Tu już po prostu można komponować symfonie! Inna rzecz, że w obecnej chwili nie ma zbyt wielu popularnych programów, które mogłyby wykorzystać oferowane przez Awe 64 możliwości (żaden program z serii "tracker" nie jest w stanie wykorzystać na raz 64 kanałów), więc typowy "domowy" czy scenowy muzyk nie będzie z niej miał (na razie) większego pożytku. Wszelako należy tu pamiętać, że nie jest to karta do typowo amatorskich zastosowań. Zresztą nie wątpię, że już niedługo pojawi się nowa mutacja np. Fast Trackera, umożliwiająca pełne wykorzystanie ogromnych możliwości tej karty. Nie wątpię więc, że Awe 64 jest pierwszym zwiastunem nowego standardu kart muzycznych na rynku pcetów. Jednak marzy mi się karta, w której wszystkie 64 głosy uzyskiwalibyśmy dzięki hardware (tzn. sprzętowo).

DŹOSEPH

W najbliższym czasie postaramy się zamieścić obszerny test tej karty, dokonany przez jednego z lepszych polskich muzyków scenowych. Jednak ja już dziś mogę stwierdzić, że Awe 64 jest warta swej ceny.

To nie wszystko!

Jednocześnie z rozpoczęciem sprzedaży karty Sound Blaster AWE64 firma Creative zapowiedziała też wprowadzenie na rynek (w lutym tego roku) karty Sound Blaster AWE64 Gold. Oprócz wszystkich cech i funkcji karty SB AWE64 model Gold będzie też posiadał:

- 4 Mb RAM w standardowej konfiguracji
- banki brzmień SoundFont z próbkami instrumentów General MIDI (2 Mb, 3.5 Mb, 4 Mb)
- wyjście cyfrowe SP/DIF
- udoskonalony przetwornik analogowo-cyfrowy (obniżone współczynniki poziomu szumów i zniekształceń harmoniczných)
- połączane złącza RCA, zapewniające polepszenie jakości sygnału wyprowadzanego z karty przez wyjście liniowe

możliwości tutaj oferowane są prawdziwą rewolucją. Dotąd przygotowanie 64-głosowego aranżu wymagało od muzyka zastosowania dwóch syntezatorów, korzystających z dwóch portów MIDI. Tak stworzony utwór nie mógł tym samym być prezentowany przez standardowe oprogramowanie odtwarzające pliki MIDI. Awe 64 usuwa ten problem, umożliwiając przyporządkowanie brzmień do poszczególnych kanałów MIDI, przy wykorzystaniu dwóch odrębnych portów MIDI.



Uwaga! Solucje!!!

Witam Was w drugim już odcinku naszego cyklu o najsłabszym gatunku gier. Na początek spieszę z oznajmieniem straszliwej nowiny: Otóż mordercze zakusy Drana Draggore, ludzie innego demonicznego towarzystwa, zmierzają do okropnej rzeczy - zmniejszenia naszego działu do dwóch stron lub nawet zupełnego zlikwidowania go. Dlatego też wszem i wobec zapowiadam: oczekuję kilograma listów z Waszymi opiniami na temat Królestwa Chaosu lub też kontaktu poprzez redakcyjną skrzynkę internetową. Jak wiecie, nawet czterech stron nie starczy, aby przekazać wszelkie informacje, które warto są publikacji. Dzisiaj na przykład dostaniecie "tylko" dalszą część Daggerfall, Might & Magic i obieganego Stonekeepa. Niestety - nici z Diabła. Wiecie; nie było zbyt dużo czasu. Sylwester (che, che), nowy rok... Nie bardzo było kiedy sięść do komputera. Ale obiecuję poprawę. W chwili obecnej usiłuję np. wywalczyć dla Was pełną, darmową wersję Screensavera do Daggerfall. Na obecnym etapie nie wiadomo jeszcze, czy mi się uda, ale staram się. Tak więc piszcie jak najwięcej, a zanim sięgniecie po długopis, zapraszam do lektury.

DAGGERFALL, CIĄG DALSZY

Dzisiaj zamiast dalszego ciągu bestiariusza, mam dla Was kilka ciekawych informacji innego rodzaju, ale najpierw prezenty. Poszperajcie uważnie na



dosowej płytce. Znajdziecie tam kilka programów, które usprawnią Wasze zmagania z Daggerfall. Wśród nich między innymi: edytor save'ów, edytor reputacji, program pozwalający na oglądanie obrazków z gry i przekonwertowanie ich na format PCX, narzędzie służące do zapisywania więcej niż 6 save'ów, a także kolejny patch. Tym razem ulepsza on grę do wersji 1.91, ale uwaga: likwiduje działanie tricków, o których wspomniałem w poprzednim numerze tzn. z pierwszą literą nazwy czarów w speelmakerze. A teraz pora na przejście do konkretów: oto początek solucji do tej wspaniałej gry.

W pierwszym miesiącu rób, co chcesz (najlepiej pracuj dla gildii). W trakcie tych działań otrzymasz list od Lady Brisienny, która będzie się chciała z Tobą spotkać. To ważne. Masz tylko miesiąc czasu na spotkanie się z nią. Spotkanie odbędzie się w którymś z miasteczek prowincji Daggerfall (określonym losowo). Namiary są podane w liście. W trakcie spotkania Lady poinformuje Cię, że dokładne informacje uzyskasz na dworach królewskich Wayrest, Sentinel i Daggerfall. Miasta te łatwo odnaleźć, gdyż są stolicami prowincji o tych samych nazwach. Sentinel leży na południu, a Wayrest na wschodzie. Zadania otrzymujesz wtedy, kiedy dysponujesz odpowiednim poziomem doświadczenia. Niekiedy również, aby wykonać jakieś zadanie, musisz zaliczyć poprzednie. Będzie to zaznaczone w tekście. A teraz już właściwe zadania:

1. Sprawa Nulfagi. Poziom 3. Zleceniodawca: Królowa Aubk-i (Daggerfall). Miejsce: Shedungent. Prowincja: Wrothgarian Mountains. Zadanie: porozmawiaj z Nulfagą. Pomoc: Po wejściu do podziemi idź prosto. Napotkasz zamknięte magiczne drzwi. Teoretycznie nie da się ich otworzyć i trzeba dostać się do właściwego pokoju okrężną, długą drogą. Ale poszperałem w plikach i znalazłem dla Was łatwiejsze rozwiązanie. Po lewej stronie drzwi wisi makata. Kliknij na nią, a zażąda hasła. Brzmi ono: SHUT UP. Kiedy drzwi się



otworzą, znajdziesz się w sali tronowej. Porozmawiaj z Nulfagą i wróć do królowej. Zadanie dostępne po wykonaniu: Listy Mynisery.

2. Listy Mynisery. Poziom 3. Zleceniodawca: Królowa Aubk-i (Daggerfall). Miejsce: losowe podziemie. Prowincja: Daggerfall. Zadanie: znajdź list (pergamin na zielonym tle). Pomoc: zadania nie otrzymasz bezpośrednio od królowej. Musisz zaczekać, aż skontaktuje się z Tobą listownie. Jeśli pobydziesz w podziemiu, wgraj save przed rozmową z królową i weź misję jeszcze raz. Będzie to inne podziemie i może łatwiej będzie znaleźć tam listy. Uwaga: w tunelach snuje się Daedront. Nie próbuj go pokonać, bo nie ma szans. Odciągnij go w inne miejsce, save, następnie zabierz list i wuj najszybciej jak możesz. Zadanie dostępne po wykonaniu: brak.

Kiedy już wykonałeś oba zadania, udaj się do Wayrest.

3. Zaręczyny Morgiah. Poziom 3. Zleceniodawca: księżniczka Morgiah. Miejsce: Scourg Barrow. Prowincja: Dragontail Mountains. Zadanie: przesłanie listu królowi nekromantów. Pomoc. Po wejściu znajdziesz się w krypcie. Otwórz trumnę po lewej i wskocz. Będzie tam tajne przejście. Kieruj się cały czas w lewo naturalnym tunelem. Siedziba nekromantów jest dość blisko. Jeżeli nie znajdziesz jej po dziesięciu minutach, wróć pod sarkofag, którym wpadłeś do podziemi i szukaj dokładnie. Z pozoru dość trudno odnaleźć to miejsce, ale naprawdę to tylko kilka kroków. Porozmawiaj z królem. Zadanie dostępne po wykonaniu: Dusza Licza.



4. Szantaż. Poziom 4. Zleceniodawca: Książę Helseth. Miejsce. Losowy zamek. Prowincja Wayrest. Zadanie: przesłanie listu Lordowi Castellianowi. Pomoc: Nie czytaj listu! Obniży to Twoją reputację wśród szlachty z Wayrest. Książę knuje na boku szantażując lorda Castelliana. Zlecenie to prawdopodobnie nie jest konieczne do ukończenia gry. Poeksperymentuj oddając list z szantażem królowi bądź którejś z osób związanych z dworem królewskim. Efekty są interesujące. Zadanie dostępne po wykonaniu: Księga królowej Barenziah.

5. Bestia. Poziom 5. Zleceniodawca: Cyndassa. Miejsce: losowe podziemie. Prowincja Daggerfall. Zadanie: zabicie wilkołaka. Pomoc: Cyndassa zamieszkuje zamek w stolicy. Jeśli nie kontaktowałeś się z nią wcześniej, teraz może zlecić Ci najpierw jakąś inną misję. Musisz ją wykonać! Do misji z wilkołakiem zaopatrzyć się w srebrną broń. Jeśli czujesz się na siłach, z braku srebrnej broni możesz go zabić również pięściami. Nie działa na niego większość czarów. Po wykonaniu zadania otrzymasz ważne informacje o liście Imperatora. Zadanie dostępne po wykonaniu: Kurier.

To już koniec na dzisiaj. Zadania te mogą Wam zająć ponad miesiąc gry, zwłaszcza, że dorobienie się piątego poziomu może potrwać. Uwaga: w Daggerfall, aby podskoczyć o poziom, nie wystarczy mordowanie setek potworów. Wymagany jest odpowiedni wzrost Twoich umiejętności z grup: primary i major (tabela w którymś z przyszłych odcinków). Teraz jeszcze kilka informacji o rangach w gildiach: Wzrost rangi wymaga odpowiedniej wartości dwóch współczynników z grup primary i major oraz odpowiedniej reputacji wśród członków gildii. Każda misja dla gildii owocuje pięcioma punktami reputacji. Na koniec miesiąca Twoja reputacja maleje o 1 (tylko do zera, nie ma reputacji ujemnej). Uwaga! - w przypadku świątyni reputację podnieść można przez ofiary pieniężne. Każda gildia oferuje 9 rang. A oto tabela:

0	0	22	4
1	10	30	8
2	20	38	12
3	30	46	16
4	40	54	20
5	50	62	24
6	60	70	28
7	70	78	32
8	80	86	36
9	90	94	40

Ranga Minimalna reputacja Poziom pierwszej umiejętności (skill) Poziom drugiej umiejętności
Uwaga!. Współczynniki, których żąda gildia, można podwyższyć przez trening

w danej gildii. Niestety w ciągu jednego dnia możliwy jest tylko jeden trening. Na ten miesiąc to już wszystko o Daggerfall, ale możecie spodziewać się kontynuacji.

W KRAINIE MAGII I MIECZA

Dzisiaj początek solucji do Might & Magic 5, ale najpierw obiecane tabele modyfikatorów magicznych i materiałowych. Na początek materiały:

Material	Armor Bonus	Weapon Bonus	Bonus do ciosu	Modyfikator ceny
Amber	+3	+3	+3	x 30
Bronze	-1	-2	+2	x 5
Brass	-2	-4	+3	x 0.5
Coral	+1	+1	0	x 0
Crystal	+1	+1	0	x 5
Diamond	+16	+30	+9	x 90
Ebony	+5	+4	0	x 40
Emerald	+12	+15	+7	x ?
Glass	0	0	0	x 2
Gold	+6	+8	+4	x 20
Iron	+1	+2	+1	x 2
Lapis	+2	+2	0	x 20
Leather	0	0	-4	x 0.25
Obsidian	+20	+50	+10	x 100
Pearl	+2	+2	0	x 20
Platinum	+8	+10	+6	x 20
Quartz	+5	+5	+5	x 50
Ruby	+10	+12	+6	x 60
Sapphire	+14	+20	+8	x ?
Silver	+2	+2	0	x 5
Steel	+4	+6	+3	x 10
Wooden	-3	-3	-3	x 0.1

Na następnej stronie modyfikatory magiczne. Uwaga! Armor bonus (zwiększenie współczynnika obrony) nie działa w przypadku broni. W przypadku oddziaływania na współczynniki postaci, współczynnik, który jest zwiększany zapisany jest w pozycji "właściwości specjalne".

Nazewnictwo, tak jak w poprzednim odcinku, zachowane jest w oryginalnej formie. Niestety, osoby nie znające języka angielskiego i tak nie mają szans ukończenia gry, gdyż każde zadanie, zagadki itp. zadawane są w "pseudo staroangielskim", którego zrozumienie jest dość trudne.

A teraz początek solucji do Clouds of Xeen. W tym odcinku informacje, co należy zrobić w poszczególnych miastach.



Uwaga! - wartości podawane w nawiasach (XX/YY) to współrzędne lokacji. Znajdziesz je na mapie.

VERTIGO

Twoim zadaniem jest oczyszczenie miasta z plagi robali (bug's i slime's). Udaj się po instrukcje do burmistrza (14/5). Musisz wybić wszystkie bez wyjątku. Wejdź do sklepu w północno zachodnim rogu i otwórz skrzynię (9/22). Znajdziesz tam fakturę, którą zaniesiesz

burmistrzowi. Odwdzięczy się (4000 złota i 50 gemów). A oto kilka lokacji w Vertigo: W (8/16) nauczysz się zdolności Mapmaking, w (25/26)-Pathfinding (przechodzenie przez lasy. Konieczne!). W (14/17) jest studnia regenerująca Hit Points. Tawernę znajdziesz w (24/5), gildie w (16/11) i (20/13), bank w (26/17), sklep z bronią i zbrojami w (8/4), świątynię w (15/28), a w (14/10) - lustro teleportacji. W (10/11) możesz trenować się na następny poziom. Uwaga! - przeszukuj drzewa: znajdziesz tam złoto.

RIVERCITY

Rivercity to największe miasto w krainie Xeen. Na początek lokacje: tawerna (24/16), sklep z bronią (24/9), świątynia (6/21), bank (25/3), gildie (6/30) i (25/27), sala treningowa (12/12), lustro teleportacji (19/18). A teraz miejsca, gdzie możesz nauczyć się przydatnych umiejętności (zachowałem oryginalne nazwy). Swimming (19/23), Mountain Climbing (30/30), Navigation (22/30), Arms Master (30/3) i Bodybuilding (30/1).

Nazwa	własności	Weapon bonus	Armor bonus	Wzrost współczynnika	Nazwa	własności	Weapon bonus	Armor bonus	Wzrost współczynnika
Acidic	Acid/poison	+ 2	+10	0	Leprachauns	Luck	0	0	+30
Accelerator	Speed	0	0	+23	Life	HP	0	0	+10
Accurate	Accuracy	0	0	+ 5	Lucky	Luck	0	0	+20
Arcane	SP	0	0	+25	Mage	SP	0	0	+16
Archmage	SP	0	0	+20	Magical	Magic	0	0	+10
Armored	AC	0	0	+ 4	Marksman	Accuracy	0	0	+10
Blazing	Fire	+20	+25	0	Might	Might	0	0	+ 2
Brigand	Thievery	0	0	+10	Mind	Intellect	0	0	+ 3
Buddy	Personality	0	0	+ 2	Mystic	Magic	+ 5	+ 5	0
Burgler	Thievery	0	0	+ 6	Noxious	Acid/poison	+32	+40	0
Burning	Fire	+ 2	+ 5	0	Ogre	Might	0	0	+ 8
Castors	SP	0	0	+ 8	Photon	Might	0	0	+43
Chance	Luck	0	0	+10	Pirate	Thievery	0	0	+25
Charisma	Personality	0	0	+12	Plunder	Thievery	0	0	+18
Charm	Personality	0	0	+ 5	Poisonous	Acid/poison	+ 8	+20	0
Clever	Intellect	0	0	+ 2	Power	Energy	+13	0	0
Clover	Luck	0	0	+ 5	Precision	Accuracy	0	0	+15
Cold	Cold	+10	+20	0	Protection	AC	0	0	+ 2
Cryo	Cold	0	0	+25	Pyric	Fire	+ 4	+ 9	0
Defender	AC	0	0	+ 6	Radiating	Energy	+20	+20	0
Dense	Energy	+ 4	+ 9	0	Rapid	Speed	0	0	+ 8
Divine	AC	0	0	+16	Rogue	Thievery	0	0	+15
Dyna	Electrical	+20	+25	0	Sage	Intellect	0	0	+ 5
Ectoplasmic	Magic	0	0	+20	Seething	Fire	+15	+20	0
Ego	Personality	0	0	+23	Sharp	Accuracy	0	0	+ 3
Electric	Electrical	+15	+20	0	Shocking	Electrical	+10	+15	0
Exacto	Accuracy	0	0	+30	Sonic	Energy	+ 5	+11	0
Fast	Speed	0	0	+10	Sparkling	Electrical	+ 3	+ 7	0
Fiery	Fire	+ 3	+ 7	0	Speed	Speed	0	0	+12
Flashing	Electric	+ 5	+12	0	Spell	SP	0	0	+ 4
Flaming	Fire	+10	+15	0	Static	Electrical	+ 4	+ 9	0
Flickering	Electrical	+ 2	+ 5	0	Strength	Might	0	0	+ 3
Force	Might	0	0	+23	Swift	Speed	0	0	+ 3
Freezing	Cold	+ 5	+15	0	Thermal	Energy	+15	+15	0
Friendship	Personality	0	0	+ 3	Thought	Intellect	0	0	+ 8
Frost	Cold	+ 4	+10	0	Thunder	Might	0	0	+15
Fuming	Fire	+ 5	+12	0	Toxic	Acid/Poison	+16	+25	0
Gambler	Luck	0	0	+25	Troll	HP	0	0	+ 2
Genius	Intellect	0	0	+30	True	Accuracy	0	0	+20
Giant	Might	0	0	+12	Vampiric	HP	0	0	+50
Glowing	Energy	+ 2	+ 5	0	Velocity	Speed	0	0	+30
Health	HP	0	0	+ 6	Venomous	Acid/poison	+ 4	+15	0
Holy	Personality	0	0	+30	Vigor	HP	0	0	+ 4
Icy	Cold	+ 2	+ 5	0	Warrior	Might	0	0	+ 5
Incandescent	Energy	+ 3	+ 7	+300	Wind	Speed	0	0	+17
Kinetic	Energy	0	0	+25	Winner's	Luck	0	0	+15
Knowledge	Intellect	0	0	+12	Wisdom	Intellect	0	0	+23
Leadership	Personality	0	0	+17	Witch	SP	0	0	+12

A teraz zadania: W (25/20) znajdziesz Baroka. Poprosi Cię o odzyskanie naszyjnika ukradzionego przez czarodziejkę. Naszyjnik odnajdziesz w skrzynce (1/20), będzie tam też 800 sztuk złota. A oto współrzędne kilku innych skarbów: (2/20) - 5000 złota i 200 gemów, (7/3) - 50000 złota i 100 gemów, (1/3) - 1000 złota i tiara książniczki Roxany (przyda się w zamku Burlock). Za

halą treningową znajdziesz kilku wesółych rycerzy (Yang knight). Po ich zabiciu odnajdź tajne przejście w (6/8). Znajdziesz tam więcej rycerzy i skrzynkę z 50000 złota. Ostatnia skrzynka: 5000 złota i 100 gemów znajduje się w (2/8). I jeszcze studnie: te w (5,19) i (14/1) są zatrute. Studnia w (14/18) daje 100 SP, ale zadziała dopiero, gdy zwrócisz Barokowi naszyjnik.

ASP
30

ASP Twoje zadanie jest dość proste: musisz zniszczyć urządzenie w (8/15), aby uwolnić miasto i przywrócić magię studni (będzie dawać 100 HP). Aby dostać się do celu, musisz zmienić kolor kul w południowowschodnim i północnozachodnim rogu miasta na niebieski (klikając na nie). Następnie

poeksperymentuj z teleportami (północny zachód). Któryś z nich przeniesie Cię we właściwe miejsce. Po zniszczeniu "transformera" otrzymasz 50000 punktów doświadczenia. A oto lokacje: gildia (2/1), lustro teleportacji (12/1). Do gildi przyłączysz się w (6/7). W (8/11) odnajdziesz kryształ Falagara, przydadzą się później.

NIGHTSHADOW

Twoim celem jest zabicie księcia Draco w (1/14). Aby wykonać to zadanie, ustaw wszystkie zegary na godz. 9 i czekaj do nocy. Otwórz trumnę i zabij księcia. Otrzymasz 50000 PD i 99999 złota. W (7/7) znajduje się studnia, która zwiększy o 10 Twój poziom doświadczenia (czasowo). Lokacje: gildia (12/4), wstąpienie do gildii (14/11), lustro teleportacji (10/3).

WINTERKILL

Winterkill zadanie polega na tym, aby przegnać terroryzujące miasto duchy. Aby dopiąć celu, Twój bohaterowie potrzebują mnóstwo punktów magii, bowiem duchy są niewrażliwe na większość tradycyjnej broni. Odpowiednie czary to: Fiery flail i Incinerate przeciwko pojedynczym duchom oraz Inferno i Holy word na grupy. Napoje z czarem Holy word znajdziesz także w (5/5), (6/3), (9/8) i w (14/5). Aby ostatecznie wygnać duchy z miasta, musisz postępować (dokładnie) w następujący sposób: wybij wszystkie zjawy. Uwaga! - w (14/7) znajduje się tajne przejście. Za nim również znajdują się duchy. Po wymordowaniu wszystkich zjaw, uderz w gong (13/1) i idź do burmistrza. Duchy pojawiają się znowu. Powtórz wszystkie czynności jeszcze dwukrotnie, a pozbędziesz się ich ostatecznie. Jeżeli uderzysz w gong, nie wybijając wcześniej wszystkich duchów, odrodzą się do stanu początkowego. Aby odzyskać punkty magii, musisz dwukrotnie uderzyć w dwa gongi w północnym rogu miasta. A teraz kilka lokacji: gildia (7/1), biuro gildii (1/8), lustro teleportacji (10/14).

SHANGRI-LA

Shangri-La to miasto na dnie wulkanu. Dostać się tam można tylko na dwa sposoby: poprzez lustro teleportacji bądź przez jaskinię Volcano Cave (E 1, 15/22). Tutaj dostępne są wyłącznie usługi. Nie ma żadnych zadań. Jest za to kilka

naprawdę interesujących lokacji, które warto odwiedzić. Studnia (7/8) pozwala zwiększyć poziom każdej postaci o 1 (na stałe). W gildii (0/7) nauczysz się wszystkich czarów dostępnych w grze. W (0/3) wytrenujesz się we wszystkich 17 dostępnych umiejętnościach (cena wynosi 100000 sztuk złota). Uwaga! W mieście znajduje się też darmowa gildia (0/11). Oczywiście jest też świątynia (15/3), sklep (14/8) i tawerna (14/13).

I na koniec jeszcze kilka ciekawych miejsc, służących do zdobycia doświadczenia. Zachowałem (jak zwykle) angielskie nazewnictwo. Po kolei są to: nazwa, sektor i współrzędne oraz ilość punktów doświadczenia, jakie można zdobyć. Uwaga! - aby je otrzymać, należy wybić wszystkie stwory w danej lokacji, a następnie wyjść. A oto rzeczne lokacje:

- Barbarian's Camps (A3, 8/14; C2, 1/8): 25000
- Sprite Nest (D3, 3/1): 10000
- Observation Post for the Orcs (E3, 14/13): 1000
- Orc Outposts (E2, 9/2; F3, 12/14): 1000
- Shrine to the Undead (E4, 9/14): 5000
- Evil Ranger Camp (C4, 1/11): 10000
- Archer's Camp (B4, 10/12): 20000
- Orc Caves (F2, 12/5; F2, 13/3): 10000

Tym razem to już koniec. W przyszłym miesiącu inne lokacje (jaskinie itp.) Być może będzie również tabela czarów. W kolejce czeka już Might & Magic 5, a także, jeśli się uda, Swords of Xeen czyli Might & Magic 6. Wszyscy czekamy na siódmkę!!!!

STONEKEEP

Na łamach tego działu zamierzałem swego czasu opublikować solucję do tej legendarnej gry. Jednak po pierwsze inne gazety zrobiły to dawno temu, a po drugie - obszar gry zmuszałby albo do zredukowania solucji do najistotniejszych szczegółów, albo też do poświęcenia na nią dwóch pełnych numeów CD-Action. Tak, nie mylicie się. Pewnie każdy z Was czytał kilkunastonicowe solucje, ale specjalnie dla Was zdobyłem w czeluściach piątego wymiaru magicznego, internetem zwanego, solucję z prawdziwego zdarzenia. Potężny i wyczerpujący opis wszystkich lokacji oaz czynności, jakie należy wykonać w grze. Z racji swej obszerności umieszczony zostanie na płycie w pliku tekstowym (poszukajcie w katalogu Chaos). Z kolei z racji mojego lenistwa, a także z uwagi na to, że każdy miłośnik komputerowego RPG

musi znać język angielski pozostawiłem solucję w oryginale, korygując wyłącznie literówki w nazwach (kilkakrotnie się zdarzyły). Błędów merytorycznych nie znalazłem. Co prawda nie przechodziłem gry od nowa z solucją w rękę, ale uprzednie, samodzielne jej ukończenie dało mi pewne podstawy do sprawdzenia poprawności. Tekst nie mógłby być dokładniejszy. Jeśli jednak któryś z Was nie będzie się czuł na siłach, aby skorzystać z angielskiego tekstu, niech pisze! - zawsze chętnie reaguję na sugestie (sensowne), więc duża ilość listów domagających się polskiej solucji może mnie skłonić do jej opublikowania. Ewentualnie będzie ona zamieszczona (tak, jak wersja angielska) na kompakcie. Przy okazji napiszcie też, czy odpowiadają Wam gry wiodące obecnie w tym dziale. Wydawało mi się, że są akurat

odpowiednie, jako, że M & M jest bodaj najbardziej znaną serią RPG (po Ultimie, ale tej poświęcono mnóstwo tekstów w polskiej i światowej prasie). Z kolei Daggerfall to najnowszy hit, który przeszedł do legendy jeszcze zanim powstał. Poza tym gry te słyną z wysokiego poziomu

trudności, więc solucje i tabele pewnie się przydadzą. Jeżeli jednak większość z Was uzna, że bardziej nadają się inne gry, opinia ta zostanie uwzględniona. I to by było na tyle. Niniejszym więc żegnam, zapraszając do następnego odcinka. Acha, i jeszcze niejako zamiast zakończenia. Po pierwsze: jak wam się podoba szata graficzna tego odcinka "królestwa"? Byłem obecny przy składzie i wiem, że na stronach gazety będzie wyglądać odjazdowo! Jeśli jednak macie własne sugestie, czekam na listy. Po drugie: już w tym numerze wiodłem zacięte walki z siłami reakcji (redakcji?) o cztery strony dla miłośników chaosu. W perspektywie i to bardzo prawdopodobnej mogą być dwie, a muszę zaznaczyć, że wcale mnie to nie cieszy. Was pewnie też, więc odezwijcie się jak najszybciej.

LORD YABOL



Master of Orion II

Microprose

Przytrzymaj klawisz Alt i wpisz:

Einstein - Wszystkie badania
Moola - Skok w czasie (rok 1.000 p.n.e.)

Menlo - Kolejne ułatwienie w dziedzinie Badań

Iseeall - Pokaż wszystkie planety i graczy

Allai - Korzystnie wpływa na inteligencję komputerowego przeciwnika

Score - Zobaczysz ile zdobyłeś punktów w grze



MegaRace 2

Mindscape

Ułatwienia do Megarace2 nie są typowymi tipsami wpisywanymi w trakcie gry. Działają one jak parametry, które wprowadzamy w linii komend w DOS-ie przy uruchamianiu gry. Wpisz je PO nazwie pliku uruchamiającego program.

Jeśli wpiszesz **megarace speed money map**, rozpoczniesz grę z aktywnymi trzema tipsami (speed, money, map).



SPEED - Szybsze auto

MONEY - 99,999 'kasy' w trakcie rozpoczęcia gry

MAP - W trakcie wyścigu pokazuje mapę toru

GAME - Ominięcie intro

NOLANCE - Skip Lance Boyle

Time Commando

Adeline Software/EA

Kody do poziomów

(stopień trudności Easy):

Rzym - YPTERFGZ
Japonia - NKTOLVIF
Średniowiecze - VMXYICCB
Konkwistadorzy - FDQLUGGCC
Dziki Zachód - ZREHQFIR
Wojny obecne - FBTAWPFC
Przyszłość - X



SkyNET

Bethesda/Virgin

Przytrzymaj ALT i \ w tym samym czasie, a następnie wpisz następujące ciągi znaków:



ARNOLD - Wszystkie rodzaje broni
SUPERUZI - Dostajesz broń Super
UZI ILLBEBACK - Skok do następnego poziomu
ICANTSEE - Uaktywnienie opcji "viewscreen"
WHOAMI - Pokazuje imię gracza
COUNTERS - Pokazuje aktualne współrzędne
VERSION - Wyświetla numer wersji
HELLO - Na ekranie pokazuje się napis: Hello?

ALIEN TRILOGY

Acclaim

comeandhaveago

ifyouthinkyouarehardenough

nadiapopovXX

- Wszystkie typy broni

- Nieskończona amunicja i wszystkie bronie

- Skok na wybrany poziom

(XX - możliwy wybór z przedziału 1-34)



MECHWARRIOR 2 (MERCENARIES)

Activision

Naciśnij CTRL + Alt + Shift i wpisz:

SUPERFUNKALIFRAGISEXY - Nietykliwość

ISENFIREANDISEENRAIN - Nieskończona amunicja

CRAZYSEXYCOOL - Nieskończone "jumpjets"

LIKETHECOMSTARBABY - Pomyślnie kończymy daną misję

ANTIJOLT - Włączamy kompresję czasu

ONTIMEEVERYTIME - Wyłączamy kompresję czasu

DORED JACKANDTIKRULES - Niespodzianka (ściśle tajna!)



SHATTERED STEEL

Interplay



GONZALES - Przyspiesza Twojego robota

FNORD - Otrzymujesz działko kal. 210 mm

RATSNEST - Otrzymujesz laser

MD DINGLEBERRY - Otrzymujesz laser

HY BCUA - Otrzymujesz pakiet pocisków

LIB CGQ - Otrzymujesz pakiet pocisków

LB GFY - Otrzymujesz 18 pakietów małych rakiet

KWAHAMOT - Otrzymujesz rakietę naprowadzaną radarem

FISHHEAD - Pociski naprowadzane na podczerwień

EATMYSHORTS - Moździerz

BIGONES - Szybkostrzelne działko kal. 70 mm

DOGAN - Haubica 120 mm

CHERNOBYL - Potężna bombka atomowa

IMOUTTAHERE - Pomyślny koniec misji

LOCKANDLOAD - Wszystkie rodzaje broni z maksymalną ilością amunicji

CLEESE - Zmienia grafikę robotów (?)

FIRE FIGHT

Epic MegaGames/EA



Podczas gry lub w menu Select Mission naciśnij jednocześnie C, W oraz + na klawiaturze numerycznej. Usłyszysz głos kobiety mówiący "Fire Fight" albo "Cheater". Jeśli usłyszysz to drugie, naciśnij klawisz F12, a znajdziesz się w menu Cheat, skąd możesz wybrać Naprawę osłon, Wszystkie bronie lub Nieśmiertelność. Po usłyszeniu "Fire Fight" naciśnij jeszcze raz kombinację C, W i + (klawiatura numeryczna) i wejdź do menu Cheat (klawisz F12).

RED ALERT

Czyli jak grać, aby wygrać.

BUDOWLE

ALIANCI

AAGun - skuteczny szczególnie przeciwko Jakom i bombowcom. Dużo gorzej radzi sobie z helikopterami i odrzutowcami. Tym niemniej struktura ta jest konieczna do obrony bazy (najlepiej w większych ilościach).

GAP Generator - maskuje Twą bazę przed zwiadem wroga. Moim zdaniem średnio skutecznie.

Chronosphere - teleport przerycający jednostki w wybrane miejsce pola gry.

Ostrzegam - często zawodzi!

Fake Structures - pożyteczne urządzenie tworzące iluzję Twoich budowli. Bardzo przydatne do mylenia atakującego wroga.

ROSJANIE

Kennel - buda (?). Produkuje psy bojowe.

Flame Tower - system obronny bazy (miotacz ognia). Wykazuje się dużą bezwładnością w prowadzeniu ognia, można więc unieszkodliwić go rajdami pojedynczych żołnierzy lub (lepiej) komandosów. Bardzo skuteczny przy ataku dużych zgrupowań piechoty wroga.

Tesla Coil - razi piorunami naziemne siły wroga, łatwo radząc sobie tak z piechotą jak i czołgami. Moim zdaniem efektywniejszy od Flame Tower, ale też łatwiejszy do zniszczenia.

SAMSite - wyrzutnia rakiet p-lot. Zabójcza dla nisko lecących lub powolnych obiektów latających, ale i z innymi radzi sobie całkiem nieźle.

Iron Curtain - namiastka pola siłowego. Na krótki czas czyni całkowicie odpornym na ostrzał pobliskie struktury i pojazdy. Nie działa na ludzi!

Missile Silo - a w nim rakietą z głowicą nuklearną... czy trzeba coś więcej mówić?

ŻOŁNIERZE

ALIANCI

Rifle Infantry - cóż, mięcho armatnie i tyle.

Medic - uzupełnia poziom energii u Twoich "postrzelonych" żołnierzy. Osobnik pożyteczny, ale raczej na początku gry.

Rocket Soldier - jest szczególnie przydatny do obrony przed atakiem z powietrza i zwalczania czołgów.

Spy - Szpieg. Przydatny do zwiadu na tereny opanowane przez wroga. Dostarcza informacji o budowlach, ilości jednostek, posiadanych przez przeciwnika pieniądzech. Śmiertelnym zagrożeniem dla szpiega są psy.

Engineer - gość od budowli: naprawia nasze i przejmuję wroga.

Thief - złodziej. Podkrađa wrogowi jego surowce.

Tanya - superkomandos. Szybka, strzela celnie na dalekie dystanse

i z lubością wysadza w powietrze budowle przeciwnika. Wymaga stałego nadzoru nie licząc, że np. sama będzie patrolować okolice.

ROSJANIE

Attack Dog - żądne krwi i piekielnie szybkie psy bojowe. Znakomicie radzą sobie ze szpiegami, złodziejami, inżynierami



i żołnierzami wroga. Doskonała broń defensywna.

Rifle Infantry - urrraa... i do piachu, do piachu.

Grenadier - dobrzy na czołgi

i struktury wroga.

Flame Infantry - powolni, ale ich broń (miotacz ognia) znakomicie niszczy piechotę i budowle.

Paratroopers - spadochroniarze, ich rzut możliwy jest w dowolnym (nawet nie odsłoniętym) fragmencie mapy. Odpowiadają siłą ognia Rifle Infantry.

POJAZDY BOJOWE

ALIANCI

AT Mine Layer - minuje tereny minami przeciwczołgowymi. Zabiera na pokład max. 5 min. Ich zapas można uzupełniać w Service Depot. Bardzo skuteczny przy misjach defensywnych. Niestety dość powolny.

Ore Truck - nasz "kombajn". Powolny, ale bardzo silnie opancerzony.

Ranger - jeep z karabinem maszynowym. Doskonały do szybkich rajdów i ataków na lekko uzbrojoną piechotę wroga.

Light Tank - szybki, dość słabo opancerzony czołg. Nader efektywny w dużych ilościach, dobrze się też sprawuje, gdy "zmieszamy" go z piechotą. Mała siła ognia równoważona jest dużą szybkością. Doskonały do osłaniania atakujących Medium Tanks.

APC - transporter opancerzony. Bierze na pokład max. pięciu ludzi, bez problemu radzi sobie z zasiekami. Dobry do zwalczania lekkiej piechoty.

Artillery - samobieżna haubica dużego kalibru. Doskonała do ostrzeliwania bazy wroga i dużych zgrupowań piechoty. Niestety jest powolna i kiepsciutko opancerzona.

Medium Tank - najlepszy czołg aliantów. Śmiało może zmierzyć się z ciężkimi czołgami wroga, choć ustępuje im siłą ognia. Dobry pancierz i silne uzbrojenie robią z niego znakomitą broń ofensywną.

Mobile GAPGenerator - ruchoma odmiana omówionego w akapicie Budowle urządzenia maskującego. Pod jego osłoną można dokonywać skutecznych (aczkolwiek niewielkich) niespodziewanych ataków na bazę przeciwnika.

MCV - spełnia tę samą rolę co w C&C. Tzn. buduje podwaliny naszej bazy.

LST - umożliwia transport 5 jednostek przez wodę. Nieuzbrojony.

Gunboat - szybka i groźna łódź patrolowa.

Bardzo skuteczna do zwalczania łodzi podwodnych - automatycznie otwiera ogień do każdego dostrzeżonego U-boota, okładając go bombami głębinowymi. Inna rzecz, że

dostrzega je dopiero z najbliższego dystansu. Dysponuje też niezłym działkiem - i kiepskim pancernem.

Destroyer - niszczyciel. Niezły na leżące w pobliżu brzegu wrogie obiekty, bardzo skuteczny przy zwalczaniu łodzi podwodnych, dobrze też radzi sobie z celami powietrznymi.

Cruiser - krążownik. Potężny pancierz i ponad 200-milimetrowe działa, mała prędkość, zerowe możliwości obrony przed atakiem łodzi podwodnej - wymaga eskorty lżejszych jednostek. Ale jak już walnie salwą w bazę wroga...

Longbow Apache - latający czołg. Idealny do niszczenia zgrupowań czołgów, znakomicie sprawuje się jako wsparcie atakujących samolotów. Silny pancierz czyni go trudnym do zniszczenia.

GPS Satellite - jeden satelita zastąpi Ci tysiąc radarów (i nie wymaga zasilania z elektrowni).

Sonar Pulse - pozwala wykrywać z dalekiego dystansu U-booty.

ROSJANIE

Heavy Tank - podstawowy czołg Rosjan.

Dwa(!) działa kalibru 105 mm zapewniają mu potężną siłę ognia. Silny pancierz. Znakomity w ofensywie.

AP Mine Layer - odpowiednik alianckiego AT Mine Layer, tyle że rozkłada miny przeciw-piechotne.

V2 Rocket Launcher - Taka rosyjsko-niemiecka katusza. Dwie rakiety rozwalają praktycznie każdy budynek. Zupełnie nieskuteczna do zwalczania pojedynczych ruchomych obiektów. Długi czas przeładowywania i leciutki pancierz nie wróżą jej długiego życia przy kontaktach z jednostkami wroga.

MRJ - zakłóca działanie radaru wroga.

Mammoth Tank - potężny czołg z dwoma działami kal. 120 mm i baterią rakiet na dokładkę. Ładowy pancernik! Zmiata wszystko, co w jego zasięgu. Ale raczej dość powolny.

MCV - analogicznie jak u aliantów.

LST - to samo co z MCV.

Submarine - łódź podwodna, radzi sobie nawet z krążownikami. Niestety, by odpalić torpedy, musi się wynurzyć, zdradzając tym samym swą pozycję (coś mi tu Warcraftem II zapachniało...)

Yak - czyli Jak [Co "jak"? - Peter Pan :-)] archaiczny, ale bardzo skuteczny przeciw piechocie rosyjski myśliwiec z II wojny światowej, wyposażony w dwa karabiny maszynowe. Nie radzę atakować nim piechoty wyposażonej w rakiety!

Badge Bomber - zrzuca spadochroniarzy... i spadochronowe bomby! Wielka tarcza

strzelnicza dla każdej broni przeciwlotniczej.

Parachute bombs - duża siła niszczenia, dobre w sumie na wszystko.

Spy Plane - samolot szpiegowski. Odsłania wyznaczone pole na mapie (coś jak w Warcraft czar jasnowidzenia u palladynów). Niestety nie można go wykorzystywać zbyt często.

MIG - szybki odrzutowy myśliwiec wyposażony w rakietę. Doskonały do szybkiego rajdu na większe zgrupowanie wroga.

Hind - idealny helikopter szturmowy do zwalczania lekko i średnio opancerzonych pojazdów, piechoty i ataków na struktury wroga.

Transport helicopter - przewozi max. 5 ludzi.

Dobry do niespodziewanych rajdów na bazę wroga.

DŹOSEPH



Stronę z konkursami w tym numerze podzielę trochę inaczej. W pierwszej części będziemy zwykle podawali wyniki konkursów, w drugiej - ogłaszali nowe: wspólne przedsięwzięcia z różnymi firmami, jak i nasze własne, redakcyjne konkursy. Jednak, z powodu krótkiego czasu 'przebywania' tego numeru w kioskach (z powodu świąt) dzisiaj nie podam rozwiązań ani wyników konkursów. Zamiast tego - nowe konkursy i nowe okazje do wyłapania siwtych nagród.



Po pierwsze - ogłaszamy, że wielkie podsumowanie naszego najważniejszego jak do tej pory konkursu, tego dotyczącego Imagine'a, będzie miało miejsce za miesiąc. W zasadzie jest on już zamknięty, ale wciąż możecie przysyłać swoje prace - komisja grafików oceniająca je z pewnością ich nie odrzuci.

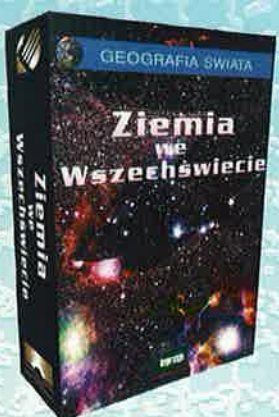


Trwa również Konkurs Świąteczny. Do wygrania - podajemy to, ponieważ nie wiedzieliście, o co walczyacie (enigmatyczne określenie 'wiele atrakcyjnych nagród' nie powiedziało Wam zapewne zbyt dużo) - następujące gry:

- Dark Forces
- X-Wing,
- Tie Fighter (nasze dary)

oraz

- A.D. 2044 (nagroda ufundowana przez firmę LK Avalon). Oczywiście tych bardzo łatwych pytań nie będę tu przypominał.



Nagrody z konkursu na temat Internetu (5 programów Internet firmy Windpol) również czekają na swoich właścicieli - przysyłajcie odpowiedzi na pytania.

No i Games Factory. To poważna sprawa. Stworzyć grę nie jest łatwo. Ale spróbujcie. Przy pomocy prostego i znanego Klick and Play czy dema GF (z naszego styczniowego krążka) spróbujcie wyczarować coś, co

zostanie nagrodzone pełną wersją Games Factory ze wszystkimi dodatkami.

Teraz przystępujemy już do ogłoszenia nowych konkursów.

Przygotowaliśmy go wspólnie z firmą Mirage (ul. Obrońców 2c, 03-933 Warszawa, tel. (022) 6179321), która ma dla Was następujące nagrody-gry: *Tomb Raider* dodatkowo z 'klimatycznym' T-shirtem; grę *Smurfs*; *Wooden Ships & Iron Man*; *Shellshock* wraz z kasetą magnetofonową z muzyką z gry; kompakt z muzyką z Blam! Machinehead z T-shirtem Blam! Machinehead. Pytania? Oto one:

1. Jak ma na imię główna bohaterka gry *Tomb Raider*?
2. W którym numerze CD Action była recenzowana gra Blam! Machinehead.
3. Podaj imiona co najmniej dwóch smurfów. Prawda jakie to proste?!

Drugi konkurs przygotowaliśmy przy współpracy z firmą Stratus (ul. Szosa Poznańska 5, 62-081 Przeźmierowo k.Poznań, tel. (061) 141 861). Do wylosowania są po dwa egzemplarze programów, które Stratus wydaje, a które omówiliśmy w tym numerze CDA - *Zamek Królewski w Warszawie* i *Ziemia we Wszechświecie*. Zadania są następujące:

1. Jaki słynny król przedstawiony jest na słynnej kolumnie przed słynnym warszawskim Zamkiem Królewskim?
2. Podaj nazwisko chociaż jednego sławnego polskiego astronoma.

Trzeci konkurs to inicjatywa naszej redakcji. Możecie wylosować chyba najlepszego dooma na kółkach, który znajduje się obecnie na rynku - grę *Necrodome*. Jak doom to doom - aby wziąć udział w losowaniu: wyślijcie do nas nazwy co najmniej trzech gier doomopodobnych (*Doom* i *Doom 2* nie mogą stać się dwoma trzecimi odpowiedzi!).

Zaprenumeruj CD ACTION!!!

W każdym numerze **2** kompakty.

Dodatkowo jeszcze jedna płyta CD ROM.*

Tak, tak to nie pomyłka.

Zaoszczędzisz wiele czasu i pieniędzy.

Teraz przelicz, ile kompaktów otrzymasz od nas, ile dziesiątków gigabajtów programów poznasz. Wybór należy do Ciebie.

Masz również okazję wygrać jeden z atrakcyjnych prezentów od redakcji.

Podaj choć jeden powód, by nie wykorzystać tej bombowej oferty.

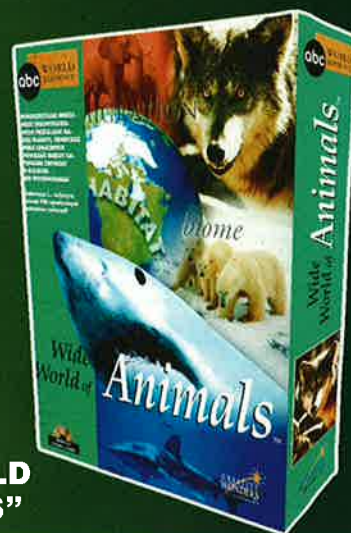
* dla osób podejmujących prenumeratę dwunastomiesięczną. Jeden dodatkowy krążek za cały okres prenumeraty.

Ponownie, jak w poprzednich numerach, również i tym razem wśród prenumeratorów naszych obydwu tytułów: CD Action i PC Shareware wylosowaliśmy specjalne prezenty od redakcji.

W przyszłym miesiącu możesz tu znaleźć prezent dla siebie.



"RAMA"



"WILDE WORLD OF ANIMALS"

Prosimy wysłać przekazy na prenumeratę PC Shareware i CD-Action z cenami umieszczonymi na przekazach od numeru 5/96

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 32,00zł
☐ sześć numerów z CD 53,70zł
☐ dwanaście numerów z CD 96,60zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów 77,70zł
☐ dwanaście numerów 155,40zł*
☐ numery archiwalne

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo płytę CD

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 32,00zł
☐ sześć numerów z CD 53,70zł
☐ dwanaście numerów z CD 96,60zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów 77,70zł
☐ dwanaście numerów 155,40zł*
☐ numery archiwalne

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo płytę CD

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 32,00zł
☐ sześć numerów z CD 53,70zł
☐ dwanaście numerów z CD 96,60zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów 77,70zł
☐ dwanaście numerów 155,40zł*
☐ numery archiwalne

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo płytę CD

podpis zamawiającego

INSTRUKCJA OBSŁUGI COVER MENU

Płyta CD zawierająca programy działające pod kontrolą systemu operacyjnego DOS została wyposażona w specjalnie w tym celu stworzony system menu. Poniżej podajemy w punktach sposób postępowania z płytą CD Action dla DOS'a.

1. Włóż płytę do napędu.
2. Wpisz D: po czym wciśnij ENTER; gdzie D oznacza symbol, pod którym został zainstalowany CD ROM.
3. Jeżeli Twój komputer jest wyposażony w co najmniej 2 MB pamięci RAM i kartę graficzną obsługującą standard VESA, wpisz start.exe ENTER, w przeciwnym razie start.exe low ENTER.
4. Teraz należy wybrać kategorię tematyczną spośród wymienionych (Gry, Programy, Scena, Shareware).
5. Zostanie wyświetlona lista programów należących do wybranej kategorii. Za pomocą strzałek znajdujących się u góry i u dołu listy przewijamy ją, wciśnięcie klawisza ENTER lub kliknięcie myszką, gdy podświetlony jest któryś z programów powoduje uruchomienie go lub rozpoczęcie instalacji.
6. Wyjście z programu następuje po kilkakrotnym wciśnięciu klawisza ESCAPE.

Uwaga. Dla systemu Windows 95 nie jest wskazane uruchamianie menu w trybie sesji DOS, lecz podczas startu systemu przytrzymać klawisz F8 i z listy dostępnych opcji wybrać "Tylko wiersz poleceń" lub "Poprzednia wersja systemu MS DOS". Proszę zwrócić uwagę na to, czy w systemie DOS zainstalowany jest sterownik CD ROMu (przy instalacji Windows 95 automatycznie dodawane są tylko polecenia ładowania sterownika do plików startowych tego systemu).

Cover dysk CD Action zawierający programy przeznaczone do pracy w środowisku Windows i Windows 95 został wyposażony w niezwykle proste menu startowe, pozwalające na przeglądanie, instalację lub uruchamianie wspomnianych aplikacji bezpośrednio z płyty. Poniżej zamieszczamy wskazówki dotyczące sposobu użytkowania płyty.

1. Włóż płytę CD Action zawierającą programy dla Windows i Windows 95 do napędu.
2. Uruchom menedżera plików (Windows 3.x), eksploratora (Windows 95) lub inny program zarządzający systemem plików i odszukaj symbol, pod którym zainstalowany jest Twój CD ROM.
3. Wyświetl listę plików znajdujących się na kompaktce.
4. Odszukaj zbiór start.exe i uruchom go.
5. Pojawi się okno, w którym u góry znajdują się klawisze symbolizujące podział programów na grupy tematyczne: Programy użytkowe, Gry, Shareware i Extras. Kliknięcie na jednej z nich powoduje wybór odpowiedniej grupy tematycznej.
6. Z listy programów należących do danej grupy wybierz interesującą Cię pozycję i podświetl ją klikając na jej nazwie.
7. Kliknij klawisz Instalacja (lub dwukrotnie kliknij na podświetlonej pozycji), co rozpoczyna proces instalacji lub uruchamiania programu.
8. Wyjście z menu następuje po kliknięciu na klawiszu Wyjście.
9. W systemie Windows 95 menu zostaje automatycznie uruchamiane po włożeniu płyty do napędu CD-ROM.

Uwaga: Większość programów zawartych na płycie bezwzględnie wymaga uprzedniej instalacji w systemie Windows 95 nakładek WinG i DirectX. W niektórych przypadkach potrzebne jest także zainstalowanie Video for Windows i Quick Time Video. Wszystkie wyżej wymienione rozszerzenia zawarte są na płycie. Podczas uruchamiania programów należy także pamiętać o ustawieniu parametrów ekranu (rozdzielczość, liczba kolorów) zgodnie ze wskazówkami podanymi przez producenta danej aplikacji.

W tym miesiącu szczęście dopisało dwóm osobom:

TOMASZOWI WAWRZKOWICZ z Bydgoszczy, który otrzymuje program "Wide Worlds of Animation" oraz

ZENONOWI PUDEŁO z Chełmży, któremu przypadła gra "RAMA"

Programy prześlemy pocztą. Gratulujemy.



Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr

słownie
złotych

..... groszy
jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr

słownie
złotych

..... groszy
jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł gr

słownie
złotych

..... groszy
jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

.....
podpis przyjmującego

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

WSZYSTKIE CENY
ZAWIERAJĄ VAT

POLSKIE CDROM-Y

Z TAJEMNICZYM KUPONEM 5% TANIEJ

Twój Windows 95
Programy: użytkowe, narzędziowe, testujące, graficzne, multimedialne, gry.
Polskie opisy.
Cena: 25.00 zł

Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 600 MB danych.

Twój Windows 95
Cena: 25.00 zł

Najlepsza płyta z serii! Najnowsze wersje programów narzędziowych. Ponad 500 MB programów. Rewelacyjny system obsługi płyty zrewolucjonizuje wszystkie dotychczasowe wydawnictwa. Słowem prawdziwy kasek dla użytkowników Windows 95.

Z INTERNETU po POLSKU
Cena: 25.00 zł

Twój Windows 95
Cena: 25.00 zł

Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płyta wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.

Już druga część bestsellerowego cyklu. Prawie 600 MB niepowtarzalnych programów i gier, wszystkie z polskimi opisami, skatologowane w grupach tematycznych łatwych do wykorzystania także dla mniej wtajemniczonych użytkowników Windows 95.

Z INTERNETU po POLSKU!
Cena: 25.00 zł

Kontynuacja najlepiej sprzedawalnej kolekcji oprogramowania dla Windows 95, Windows i MS-DOS. Wszystkie programy z polskimi opisami. Wysoka jakość i duża selekcja przy doborze zamieszczonych programów.

MANGA 1 MANGA 2

MANGA 3 MANGA 4

MANGA 5 MANGA 6

MANGA 7

PŁYTY Z MANGA W CENIE 45.00 zł/szt.

Zestaw programów wspomagających naukę języków obcych. Znajdziesz tu pomoc w nauce czytania, pisania i wymowy, ponadto słowniki, tezaury, gry i zabawy językowe, analizatory składni, nietypowe edytory, itp.

edukacyjna kolekcja
Cena: 25.00 zł

Magia Języka
Cena: 25.00 zł

Najnowsza kolekcja programów edukacyjnych. Matematyka, chemia, fizyka, język niemiecki, francuski, hiszpański, angielski, nauka szybkiego pisania, ciekawostki są programy do nauki i pracy z chińskim.

Płyta w całości przeznaczona dla najmłodszych. Znajdziesz tutaj gry, programy do nauki języków, programy do rysowania, muzykowania i zabawy, zrozumiałe opisy i prosty w obsłudze program pomagający w użytkowaniu płyty.

Magia Języka
Cena: 25.00 zł

Magia Języka
Cena: 25.00 zł

Całość to ponad 180 programów (w tym 53 polskie), większość uruchamisz z CD-ROMu. Są to programy do nauki: biologii, elektroniki, fizyki, geografii, historii, informatyki, języka polskiego, matematyki, geometrii, alfabetu Morse'a, oraz encyklopedie multimedialne.

Pierwsza w Polsce płyta dla muzyków przygotowana przez prawdziwego profesjonalistę muzyki komputerowej. Zawiera niepowtarzalną kolekcję instrumentów, sampli, programów i modułów wykorzystywanych w prawdziwym warsztacie.

BEZ DŁOŚCIKA NIE DOTYKAJ!
ZESTAW GIER
Cena: 25.00 zł

SKARBIEC MUZYKA
Cena: 25.00 zł

Wbrew sugestii tytułu jest to zestaw doskonałych gier nie tylko na dźwięk. Słowem mnóstwo zabawy za niewielką cenę.

KOREPETYTOR z fizyki
Cena: 25.00 zł

KOREPETYTOR z geometrii
Cena: 25.00 zł

Sex4U2 part II
Cena: 25.00 zł

Sex 4 you
Cena: 25.00 zł

Brak słów. To trzeba zobaczyć. SPRZEDAŻ TYLKO DLA DOROSŁYCH

BIBLIOTEKA PROGRAMISTY
Cena: 25.00 zł

ASTRONOMIA FIZYKA
Cena: 25.00 zł

Nowe Słowo
Cena: 25.00 zł

HISTORIA
Cena: 25.00 zł

Płyta zawiera dwie grupy fontów gotowych do użycia. Pierwsza to 21 polskich czcionek True Type dla Windows z licencją, druga to ponad 4280 fontów typu freeware. Dużym atutem pakietu jest 100 stronicowy, drukowany katalog fontów zamieszczonych na płycie.

POLSKIE FONTY
Cena: 69.00 zł

SKLEPY BEZ ZAWYŻONYCH CEN:

- Gdańsk „Amicom”, Wąły Jagiellońskie
- Warszawa D.H. Jupiter Centrum, ul. Towarowa
- Warszawa, ul. Mokotowska 51/53
- Katowice „Scanmet”, ul. Roździeńskiego 188
- Legnica, DH „Madex”, ul. N. Marii Panny 2
- Lubań Śl. WDH, ul. Tkacka 1
- Opole, DH „Opolanin”, pl. Teatralny 13
- Rzeszów, „Avalon”, ul. Targowa 1/1104
- Łódź, Piotrkowska 39, Piotrkowska 199
- Wrocław, ul. Olawska 1
- Jelenia Góra, ul. Dworcowa 23

STOISKO FIRMOWE:
DOM HANDLOWY "KAMELEON"
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kłista 4, 51-152 Wrocław
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA:
EXE, Skr. poczt. 163, 53-650 Wrocław 57

TELEFONY:
tel. (071) 3537002
tel. (071) 3537006
tel. (071) 34 388 61 w. 235, 236
fax (071) 3537010
INTERNET:
E-mail: exe@exe.com.pl
http://www.exe.com.pl

PRZY ZAKUPIE 3 TUTUŁÓW KOMPAKTOWA NIESPODZIANKA OD FIRMY

NASZE ADRESY

Nowoczesny - super szybki - program do zarządzania bazami danych, którego możliwości ogranicza tylko... Twoja fantazja...



Adress Management System oferuje wszystko to, co potrzebują Państwo do obsługi baz danych. Niezależnie od ich rodzaju - czy to zarządzanie magazynem, czy też listą Państwa klientów. Wszystko to co nowoczesne Biuro potrzebuje, w codziennej pracy, zostanie szybko i skrupulatnie załatwione. Prosta i przejrzysta obsługa; dowolne definiowanie pól edycyjnych; indywidualne dostosowanie poziomu obsługi do wymagań użytkownika oraz praktycznie nieskończona ilość rekordów, czynią Amasys innowacyjnym narzędziem, oszczędzającym Państwa czas. Łatwa wymiana danych, np. z edytorem tekstu, umożliwi korespondencję seryjną; komfortowy styl okien, tabel i etykietek - kreowanie upodobań użytkownika;



ka; dowolne szukanie i selekcja danych, etc. - to tylko niektóre, z silnych punktów programu.

Program posiada wszystkie dostępne telefoniczne numery kierunkowe, pocztowe kody adresowe oraz numery i adresy banków w Polsce, a dodatkowo w Niemczech.

Naturalnie... program pracuje z zastosowaniem najnowszej techniki „Ciagnij i-

Upuść” - ułatwiając obsługę Windows.

Umożliwia swobodną wymianę danych (import i eksport), w formacie FoxPro, dBASE, Clipper, a także jako plik tekstowy (przejmowanie niestandardowych baz); zamiana znaków ANSI - ASCII. Pozwala obsługiwać do 2 miliardów... rekordów (w pliku), do 65.000 znaków w notatce (do każdego rekordu), do 10 dowolnie definiowanych kart w oknie, do 100 dowolnie edytowanych pól - w pliku, a przy tym... pozwala określić dowolną ilość haseł i... umożliwia pracę w sieci.

„Inteligentny” TERMINARZ umożliwia proste połączenie kalendarza z posiadanymi bazami danych. Terminy można definiować jako pasywnie lub aktywnie - dogodna funkcja pozwalająca na koordynację dostaw, spotkań, płatności, czasu pracy personelu, wizyt pacjentów itp.

MINIMALNE WYMAGANIA INSTALACYJNE:

PC od 386, MS-DOS 5.0 z Windows 3.1, VGA (640x480), RAM 4 MB, ok.10 MB na HDD.



Pakiet AntiVirenKit, jako zestaw programów antywirusowych dla Win-

dows'95 (aplikacja 32 bitowa), Windows 3.x i DOS - łącznie z wersją wsadową Batch i... bieżące nowelizacje, to najlepsza ochrona dla Twojego Komputera.

Czy Państwa Komputer jest bezpieczny?

Istnieje jeszcze wielu użytkowników komputerów, którzy nie są zabezpieczeni przed wirusami komputerowymi. Wiele Firm, oraz prywatnych użytkowników, lekceważy podstawowe zasady bezpieczeństwa - posiadanych zasobów komputerowych.

W dniu dzisiejszym, komputer stanowi „życiową” bazę każdego przedsiębiorstwa, a jednak problem wirusów jest bardzo często bagatelizowany. Dopiero prawdziwe problemy - spowodowane wprowadzeniem wirusa do systemu - sprawiają, że szuka się programów zabezpieczających.

Jakby tego było mało, to istnieje możliwość zainfekowania wirusem, który jest nierozpoznawalny przez starą wersję programu...

Dzieje się tak dlatego gdyż istnieje wiele wirusów, które potrafią dopasować się do możliwości skanera i pozostać nie zauważonymi. Konsekwencją tego status quo jest konieczność stosowania skanerów z dodatkową możliwością rozpoznawania nieznanymi wirusów.

AntiVirenKit, to zestaw programów antywirusowych - dla Windows'95, Windows 3.x i DOS - spełniający powyższy rygorystyczny warunek.

Najważniejszym punktem wszystkich wersji, jest (przede wszystkim) uznany i bezbłędnie działający system rozpoznawania i niszczenia wirusów. Poza tym, AVK rozpoznaje mutacje wirusów, zarówno polimorficznych jak również standardowych.

Każdy wirus posiada określone właściwości, które są uwzględniane przez AVK - podczas przeszukiwania zasobów. Dodatkowo, AVK bada każdy program na struktury wirusopodobne, a zintegrowana analiza referencyjna, natychmiast, informuje nas o każdej zmianie struktury plików. Takie zmiany, z reguły, wskazują na obecność wirusów i są przez AVK rejestrowane, a niejednokrotnie - w bezpieczny sposób - usuwane. AVK charakteryzuje się dużą szybkością analizy, łatwą obsługą i umożliwia tworzenie przejrzystych raportów.

AntiVirenKit pracuje w sieci komputerowej, a poprzez dodatkowy moduł serwerowy NLM, umożliwia kontrolę na serwerze NOVELL'owym.



LTP MediaSoftware G DATA SoftWare

Spółka z o.o.

78-400. SZCZECINEK, ul. 28 Lutego 34

tel. 0_966 423-30 faks 0_966 423-33

NIP 673-10-08-232 PKO BP Szczecinek, konto 33633-48767-136-2

Firmy współpracujące: BAZA Sp. z o.o, Dom Handlowy Oprogramowania, MKJ Sp. z o.o, OKW Elektronika, OPTIMUS SA, PH-U „LOGO”, PT-W „BETIMPEX” Sp. z o.o, VOBIS MICROCOMPUTER Sp. z o.o. i inne Firmy software i hardware. VOBIS MICROCOMPUTER i BAZA, sprzedają nasze oprogramowanie łącznie z komputerami jako wersje preinstalowane.

Użytkownicy naszego oprogramowania: OPTIMUS, Vobis MICROCOMPUTER, Baza, Urzędy Wojewódzkie, Urzędy Miast i Gmin, Rejonowe Urzędy Pracy, „NIDA GIPS” Gacki, „Instalator” Polski w Warszawie, EUROCASCH JMB POLSKA, Akademia Medyczna w Gdańsku, Akademia Medyczna w Łodzi, Uniwersytet Gdański, Firmy ubezpieczeniowe, Drukarnia Spin Szczecinek, Business Consulting w Katowicach, Wydawnictwo „AKAPIT-DTP” w Warszawie, Międzynarodowe Targi Katowickie w Katowicach, Zespół Elektrowni „OSTROŁĘKA”, AGRODRENTE BEUVING & ENTING w Trzebielinie, Jednostki Wojskowe, Izby Handlowo-Przemysłowe, Przedsiębiorstwa Telekomunikacyjne, Agencje reklamowe, Komornicy i kancelarie adwokackie, Spółdzielnie mieszkaniowe, Inspektoraty Ochrony Środowiska, Stacje Sanitarne - Epidemiologiczne, Renomowane salony motoryzacyjne, Gabinety lekarskie, Parafie i fundacje charytatywne, Polskie Firmy i kliefci indywidualni w Europie.